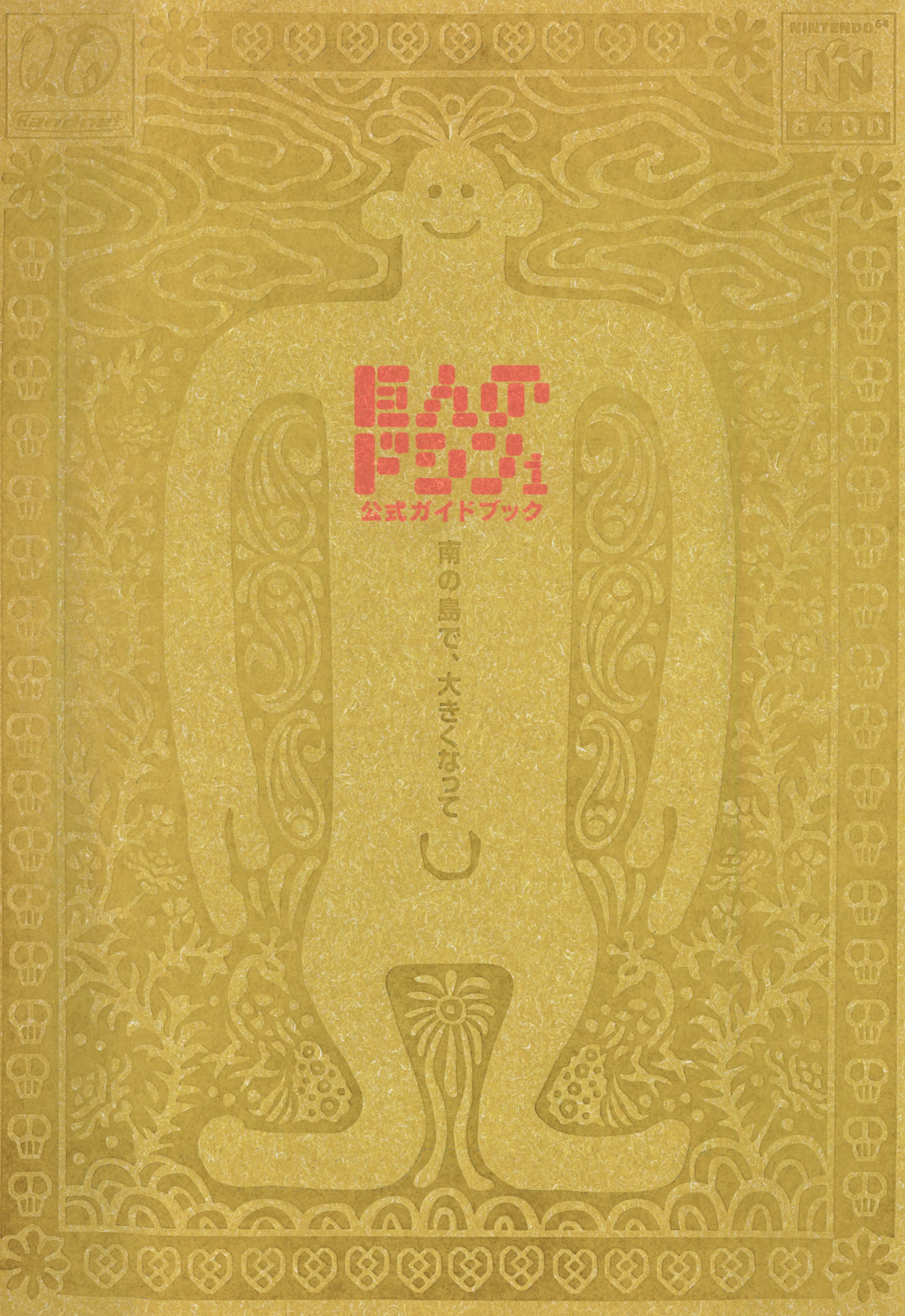


巨人のドシン1
公式ガイドブック

南の島で、大きくなって

巨人のドシン1

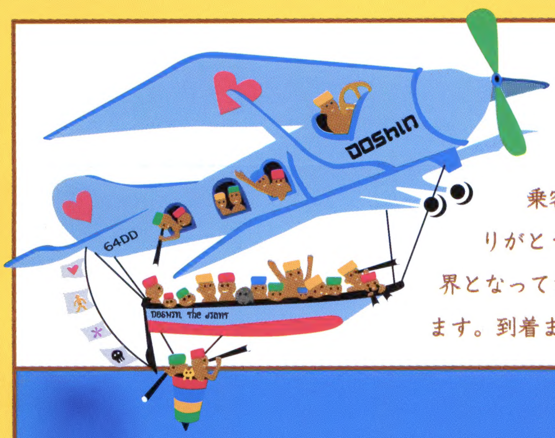
公式ガイドブック

南の島で、大きくなって

Randnet

NINTENDO 64

64DD

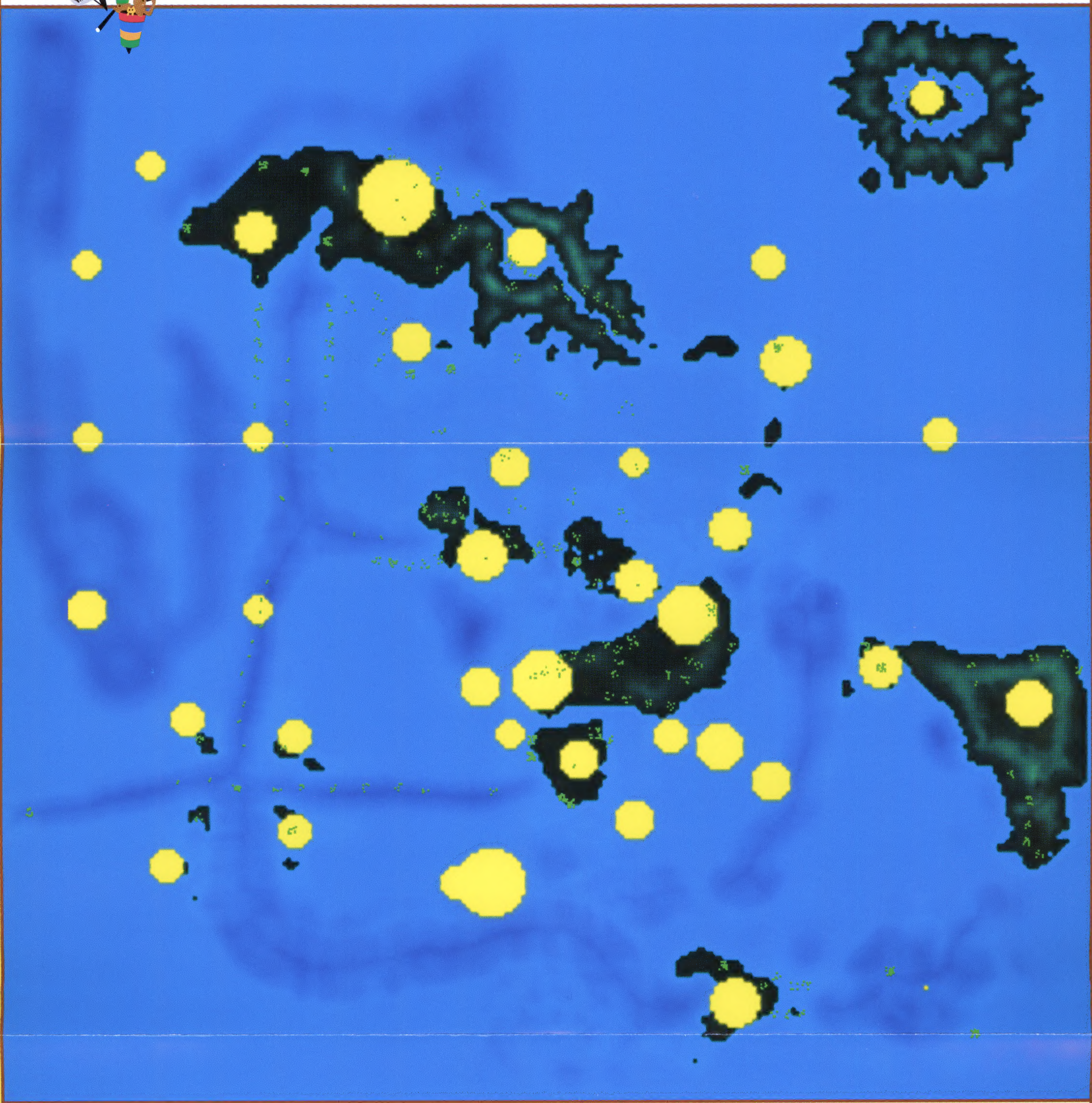


南国ツアー バルド島カンペキMAP

BARDO ISLAND PERFECT MAP

乗客の皆様、今回はプチワラエアラインをご利用下さいまして、誠にありがとうございます。本日のバルドの天候は晴れ。気温は35度と、常夏の世界となっております。窓から下をご覧下さい。バルド島付近の海が広がっております。到着までの10分間、上空から南国のバルド島をご案内いたしましょう。

BAR DO Island Perfect Map
PUCHIWARA TOUR
DOSHIN
2000.02.00
Have a nice trip!



バルド島のご案内 GUIDE OF BARDO ISLAND

海面 SURFACE OF THE SEA

マリンブルーの海に太陽光があたり、とても美しく輝いていますのがご覧になれるかと思います。その青い海は、色が濃くなるにつれて深くなっております。遠洋でのスキューバーダイビングには十分お気をつけ下さい。

陸地 LAND

自然豊かな緑の色をしていますのが、南国バルド島の大地でございます。山などもいくつかございまして、高地になるほど緑の色が薄くなっております。酸素が少ないせいか、高くなるにつれて植物も少なくなるようです。

集落 VILLAGE

バルド島に住んでおります種族は広域にわたって集落をかまえております。さらにこの種族は、気に入った場所があればすぐに集落を作るという習慣があります。黄色い地面は、新しい集落を作る可能性のある場所です。

樹木 WOOD

窓からは、バルド島に黄緑の地面がご覧になれるかと思います。そこには、樹木が存在します。この島に住む種族にとって、建築物を建てる材料であり、すべての源といえる存在でしょう。

では、楽しいバルド島でのお時間をお過ごし下さい。

BarDo Perfect Map


巨人のドシン1
南の島で、大きくなって
双葉社

現れた！
「大きな人」じゃ！　巨人じゃ！
ゆっくりゆっくりと
こちらにむかってきている
その振る舞いはおだやかで
やさしいやさしい黄色い巨人じゃ

さて……語る時がきたようじゃ
巨人は歩き
島の人間と最初の出会いをした
黄色い巨人を見た人間は
巨人の登場におどろくよりも
その大きさが小さかったので
びっくりした

……思ったより　小さかったのね

ところがじゃ
その巨人が大きく大きく
なっていくので
またびっくりしたんじゃ
人間が喜んだり怒ったりする
気持ちを吸い込んで
大きく大きくなっていったのじゃ



ワシは歴史の傍観者……
肉体はとうの昔に失った
今では生きているのか
死んでいるのかすらわからない
ワシに出来ることは
この島の出来事を
見つめ続けることだけじゃ

この熱帯の島に暮らす
人々はいつの頃からか
ある噂を語り出した
日の出と共に「大きな人」が
現れるという噂じゃ
「大きな人」は水平線の
かなたから現れるという……
ワシは待ちつづけている
「大きな人」が現れるという
夜明けを……

太陽が目覚める
いつもと変わらない朝……
果たして「大きな人」は
現れるんじゃろうか……



巨人のドシン1
公式ガイドブック

南の島で、大きくなって

doshin is my favorite.



第一章　南国の暮らしかた how to live in bardo island



14 basic rules



16 a character

第二章　南国の遊びかた how to play in bardo island



26 more big!



30 cultural exchange

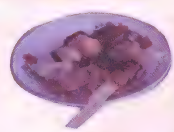


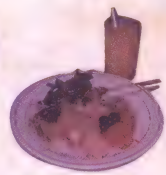
36 doshin is doshin.



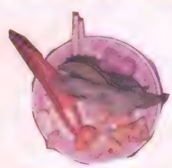
42 the disaster relief act

66 fortune-telling

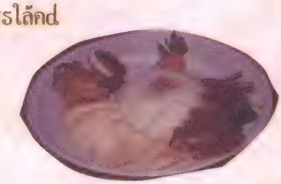




74 a big breast



82 top seacret



bardo map



南国の暮らしかた

南国はとても楽しいところ。
そして自由の国（しかしアメリカではない）。
だけれどちょっとしたルールがあるんです。
どうせだったらルールを知って、
楽しく南国で暮らしたいですよね？
大丈夫。とても簡単なんです。

ゲームの操作説明

	項目の選択をする 歩く	R	ヘイトドシンに 変身する	◀	視点が左に回転する
	マップの表示／非表示	Z + A	地面をアゲる	▶	視点が右に回転する
A +	物を持ち上げる 地面を引っ張る	Z + B	地面をサゲる	▲	ドシンを見下ろす 視点にする
B	ジャンプをする	Z + ▲	視点のズーム アップ	▼	ドシンを見上げる 視点にする
L	画面の写真を撮る	Z + ▼	視点のズーム ダウン	▼	何度か押してヘンポ 視点にする(※注2)
START	サブメニューを 表示する(※注1)		※注1　スタートボタンですが、 ゲームのスタートには使いません。		※注2　“ヘンポ”とは、ドシンの 下腹部にあるチ○ポとオヘソの 中間的存在です。

LOVE

ラブ巨人を動かす



このゲームの主人公（？）であるドシンは、変身することで、とれる行動が変化します。いったいどのようなことができるのでしょうか？

3Dスティック 項目の選択をする 歩く	L 画面の写真を撮る	◀ 視点が左に回転する
十字キー マップの表示／非表示	R ラブドシンに変身する	▶ 視点が右に回転する
A パンチをする（地面をサゲる）	Z＋A 地面をアゲる	▲ ドシンを見下ろす視点にする
A＋3Dスティック 衝撃波を放つ（地面をサゲる）	Z＋B 地面をサゲる	▼ ドシンを見上げる視点にする
B ジャンプをする	Z＋▲ 視点のズームアップ	▼ 何度か押してヘンポ視点にする
	Z＋▼ 視点のズームダウン	START サブメニューを表示する

HATE
ヘイト巨人を動かす



ドシンタイトル画面講座

タイトル画面

『巨人のドシン1』で最初に表示される画面です。プレイヤーはここから、3Dスティックや十字キーで各項目を選択し、ゲームを進めていくことが出来ます。



↑"ゲームを始める"を選ぶとドシンの一日が始まります。どんな一日が待っているのでしょうか？



↑『巨人のドシン1』をはじめて遊ぶときは、"ゲームを始める"しか表示されませんのであしからず……。

ドシン大図鑑

一代のゲームプレイ時間は30分間。入滅したドシンがどのようなド人生(ドシンの"人生")をおくったのか、図鑑としてすべて残されるのです。



↑ドシンの身長をどこまで伸ばしたか、このアルバムを見るとすぐにわかります。自分の記録を作りましょう。



↑世界の果てから飛び降りて自殺したドシンは、血の真っ赤な色で表示されます。無論、記録は残りません。

思い出アルバム

ゲーム画面でLボタンを押すことで、その画面を撮影して写真として保存することができるのです。24枚まで写真を保存することができますよ。



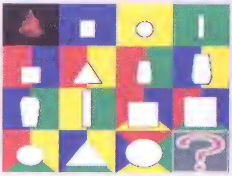
↑スクープを狙って撮るにはテクニックがいります。友達とすごい写真の撮りくらべをするのも楽しいですね。



↑多くの写真を保存できますが、いらない写真を捨てないと、撮りたいときに撮れない事もありますので注意。

モニュメントアルバム

人間たちが建てた巨大建築物のモニュメント。今まで建てたモニュメントは破壊したとしても、すべてここに表示されます。すべて建てると……。



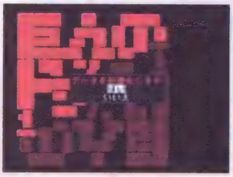
↑モニュメントの数は全部で16種類。表示されている色は、協力して建てる種族の色を表しているのです。



↑一度でも建てたモニュメントならばアルバムに登録されて、好きな角度から眺めることができますよ。

ゲームを初期化

今までドシンが築き上げてきたドシンの歴史と南国での生活の跡がすべて消えます。つまり、セーブデータを消すというわけです。



↑いじくりまわした南国の地形も、ゲームを最初にプレイしたときのものに戻ります。ちょっともったいない？



↑ドシンカメラマンの皆さんに朗報です。モニュメントアルバムは消えますが、思い出アルバムは残ります。

ドシンゲーム画面講座

ゲームメイン画面

この画面をメインとして、ゲームを進めることになります。Cボタンユニットで視点を変えることができるので、いちばん遊びやすい視点で楽しみましょう。

■ドシンカウンター（ショート）
ドシンが人間たちからもらった、ハート(赤)とドクロ(青)の割合を示しているグラフです。

■巨人のドシン
このゲームの主人公(?)です。プレイヤーはコントローラを通じてドシンを操作することになります。



■メッセージウインドウ
謎の人物であるソドルさんが、南国でドシンが暮らすためのノウハウを手取り足取り教えてくれます。

■南国マップ
このゲームの舞台となる南国のマップです。十字キーを押すことで南国マップをいつでも見れますよ。

マップ画面

南国マップは、ドシンのいる位置や、集落の位置、モニュメントの位置などがわかるようになっています。災害の位置も表示されるので、急いでそこまで移動し、災害を防ぐこともできるのです。



■集落の位置
■建設中モニュメントのある集落の位置
■モニュメントのある集落の位置
■ラブ巨人の位置
■ヘイト巨人の位置
■災害の位置

サブメニュー

ゲーム中にスタートボタンを押すことで、サブメニューを表示することができます。ここでは、十字キーと同じように南国マップを表示したり、ゲームをセーブすることができます。ゲームを途中で中断するときは、必ずこの画面からセーブをして中断しましょう。



↑サブメニューを表示するとドシンは寝てしまいます。マップを見るだけならば、十字キーがよいでしょう。

巨人の足跡（そくせき）

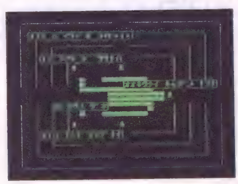
ドシンが南国でとった行動は、ドシン入滅後に数字として表示されます。ドシンがどんな行動をしたのか、ドシンが島に与えた影響はどのくらいか、それらがこと細かくわかります。



↑南国の人口をどこまで増やせるかなど、自分なりに記録に挑戦してみるのも、ひとつの楽しみかたですよね？

巨人評価画面

ゲームの最後に、人間たちがドシンをどう思っているのか、ハートやドクロではなく、言葉で表現します。言葉だけにストレートな意見もあったりと、人間たちのとてもシビアな一面を垣間見ることができます。



↑人間に親しまれようと、親切に愛のある行動をしてきたつもりが、キツイ一言を言われることもあります……。

ドシンの行動

ここでは、ドシンの動かしかたとあわせて、どのような行動がとれるのか画面と共にお伝えしたいと思います。



歩く

3Dスティックを進みたい方向に傾けることで、ドシンはその方向へ歩き出します。走ることはできませんが、ドシンが大きくなると歩行速度が速くなります。



アゲる

ZトリガーとAボタンを同時に押し続けることで、地面を盛りアゲることができます。ずっとずっと押し続けると、そこはやがて山になるでしょう。



サゲる

ZトリガーとBボタンを同時に押し続けることで、地面をサゲることができます。どんどんサゲていくと、水が湧いてくるでしょう。



引っ張る

Aボタンで地面をつかみ、3Dスティックをドシンの背中方向に傾けることで、地面を引っ張ってアゲることができます。



持つ

持ちたい地上物の前に立ってAボタンを押し続けると、物を持つことが出来ます。おおきな物は、ドシンも大きくならないと持つことが出来ないという法則があります。



ほうり投げる

Aボタンを押しっぱなしで物を持っている状態で、Aボタンから指を離すと、物をほうり投げることができます。樹木などを人間に与えるときに使えますね。





ジャンプする

Bボタンを押すことでジャンプすることができます。巨人の何トンもありそうな体重で、ジャンプをすると着地時に地面がヘコみます。



すり足

3Dスティックをゆっくりとわずかだけ進みたい方向に傾けることで、すり足をすることができます。すり足をすると、人間や建築物を踏むことはありません。



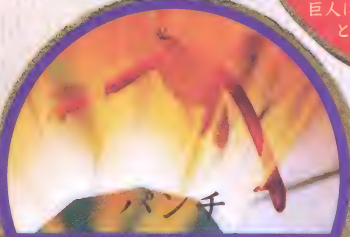
変身

Rボタンを押すことで、愛に溢れるラブ巨人から、憎しみに身を任せるヘイト巨人に変身します。ヘイト巨人のときにRボタンを押せば、ラブ巨人になりますよ。



衝撃波

ヘイト巨人が3Dスティックを傾けながらAボタンを押すと、衝撃波を放って地面を削ります。このパワーに触れた人間は、遠くに飛ばされてしまうのです。



パンチ

ヘイト巨人がAボタンを押したときにできる、攻撃的な行動のひとつです。地面をヘコませることができます。



ズッコケ防止

転びそうなときに3Dスティックをドシンの背中方向に強く傾けましょう。そうすることで、転びそうなドシンを救うことが出来ます。



起きる

3Dスティックをぐるぐる回転させたり、傾けることで、寝ているドシンを起こすことが出来ます。サブメニューを開くと寝てしまいますので注意しましょう。



守る

体当たりをすることで、竜巻や火災などの災害から人間たちや大地を守ることが出来ます。大きくなったドシンほど、パワーが強い分、守りやすいようですね。

巨人現る!! で、どーする?



そこに立つドシン

プレイヤーであるあなたは、ゲームのオープニングが終わると、島にたたずむドシンをやっと動かせることになります。ドシンが登場したポールの付近には、人間が住んでいます。ドシンは、その人間たちと愛に溢れるふれ合いをすることもできれば、憎しみに身を任せていじめまくることもできます。はてさて、どのようにコミュニケーションをとっていけばいいのでしょうか……?

愛のあるコミュニケーション



人間は、その巨人の姿に驚くことなく、
さまざまなお願いをしてきます。
その欲求は全部で3つ。
地面のアゲ、地面のサゲ、樹木の要求です。
その欲求に応えてあげることで、人間たちは
ドシンに愛を贈ってくれることでしょう。

人間の欲求サイン



アゲ欲求

地面をアゲることで、建築物を建てやすい地面にしてほしいようですね。



サゲ欲求

地面のアゲと同じく、地面を整地して建築物を建てたいときのサイン。



樹木欲求

建築物を建てるときに必要な樹木を欲しがっているようですね。





憎しみのあるコミュニケーション

ドシンは、悲しいことに愛されるだけの存在ではないようです。
大きくなればなるほど人間に邪魔な存在になり、
人間や家を潰してしまうこともあります。
さらに、Rボタンでヘイト巨人に変身すれば、
パンチをしたり衝撃波を出したりと、
まさに悪そのものになってしまいます。
ドシンに憎しみを持った人間は、
ドクロを出して軽蔑するでしょう……。

ドシンの命は30分



南国の楽しい一日は、私たちの世界でいうところの、30分で幕を閉じます。
ドシンの登場から15分で正午になり、
30分で日が暮れるのです。その日没と共にドシンも動けなくなってしまいます。その理由はさまざまな説がありますが、どうやら太陽のエネルギーと関係しているらしいです。

モニュメントを建てる



モニュメントとは、人間たちが意味を込めて建てる神秘的な建築物です。大きなアートといってもいいかもしれません。このモニュメントには、大きな秘密があるらしく、全部で16種類あります。
その最後のモニュメントを建てたとき、
何かが起こるらしいですが、さだかではありません。
このモニュメントをすべて建てる事を目標に遊ぶのも楽しいかもしれませんね。

出てくる生き物

『巨人のドシン1』には、とてもユニークなキャラクターが多く登場します。南国はいつも大賑わいなんです。　イラストレーション●本田佳世

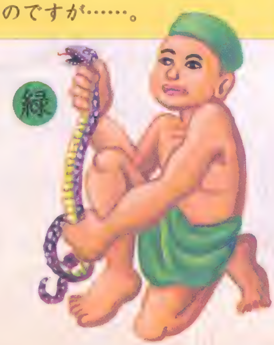




ラブ巨人【らぶきょじん】
あなたの化身ともいうべきドシンちゃんです。“ラブ”というだけあってとても平和的なのですが、Rボタンで大魔神のような破壊的なヘイト巨人になるのです!!

ヘイト巨人【へいときょじん】
人間や大地に対して攻撃をすることができるドシンちゃんです。真っ赤になっているところを見ると、何かに怒りを表しているのでしょうか？　真相は不明です。

人間【にんげん】
人間には4つの種族が存在し、それぞれ文化が違うのです。それには深いわけがあるようなのですが……。









鳥の群【とりのむれ】
一列に並んで空を羽ばたく鳥の群れ。かなり大きくなったドシンだと、追いかけていくことができますよ。



魚【おとと】
水中をユラユラと泳いでいるおとと。獲って焼いて食べたいですが、残念ながら捕まえることはできません。

鳥【とり】
ドシンが植物に触れることで、驚き飛び出してくることがあります。おとと同様、捕まえることは無理です。





ソドル【そどる】
南国のことを細かく説明してくれるナビゲーターのソドル。とても大きな秘密があるらしいのですが……。

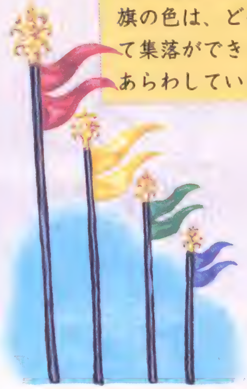


出てくる地上物

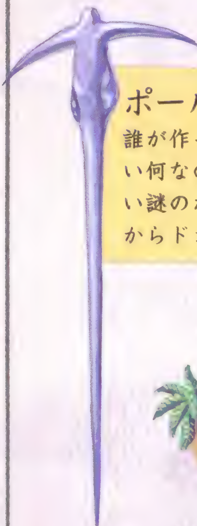
南国にはさまざまなものが存在しています。そして、新しいものを人間たちやドシンが築いていくのです。

旗【はた】

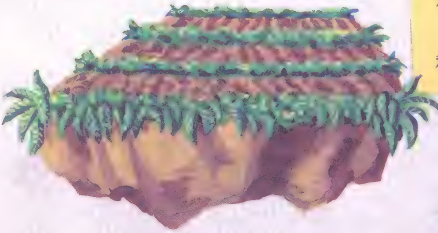
旗は種族の種類と同じ4色。旗の色は、どの種族によって集落ができているのかを、あらわしているのです。



ポール【ぽーる】



誰が作ったのか？　いったい何なのか？　誰も知らない謎のポール。いつもここからドシンが現れるのです。



畑【はたけ】水田【すいでん】

畑を耕して何を育てているのかわかりませんが、水田はきっと、食料の稲を作っているものと思われます。



民家【みんか】市場【いちば】

民家のような建物をよく作る人間たちですが、たまに神社や町の中心部にあるような建築物も建てます。





壁【かべ】 梵鐘楼【ぼんじょうろう】

人間たちは、ちょっと珍しい建築物を建てることがあります。壁や梵鐘楼がそのひとつ。壁は、ドシンが人間に嫌われると建ちます。







ボックス【ぼっくす】

空から降ったり、建物を持ち上げると出現する不思議な箱。触れると中からハートやドクロが飛び出します。





建設中モニュメント【けんせつちゅうもにゅめんと】

モニュメント【もにゅめんと】

モニュメント建立は一大イベント。集落の発展は、モニュメントを建てるという、目的のためにあるのです。

樹木

建築物を作るのに欠かせないのが樹木。どんどん人間に樹木を与えて集落を発展させていきましょう!!



普通の樹木
【ふつうのじゅもく】





弱った樹木【よわったじゅもく】

災害の紹介

南国はとても平和でのんびりとした雰囲気ですが、人間やドシンを痛ましくも災害が襲うこともあるのです!!

竜巻【たつまき】
南国の海で生まれ、南国の大地を掻き回す竜巻。なんでもかんでも空中に舞い上がり、せっかく発展した集落も台無しにされてしまう、迷惑な竜巻なのでした……。





集中豪雨【しゅうちゅうごうう】
地面を窪ませて標高を下げてしまう迷惑な災害です。放っておくと、どんどん水びたしになってしまいます。建物などが水に浸かると消えることもあるので大変です。

楽園の樹木【らくえんのじゅもく】







火山【かざん】

予告もなく突然地面が盛り上がり、火山活動が炸裂します。ところかまわず、集落の真ん中から盛り上がることもザラ。跡地を整地するのがとても大変なのです。



ノーティ【のーてぃ】

人間たちの妬みが生み出した生き物(おばけ)。そのかわいい顔にだまされてはいけません。集落から木を盗み、チョコマカと、とても邪魔でイラつく災害なのです。



火事【かじ】

遠方から地面を這ってやってくる火事。この火事の通過した道の植物や建築物は、すべて焼かれて崩れてしまいます。でもとてもゆっくりなので防御が楽な災害です。

ソドルセリフ集
ーおまけー

スじゃ 中身はお楽しみじゃ ボックスが出てく
理由はワシにもわからん 中に人間が入っておった
なる大地じゃ／いやーハズレじゃったわい 自然の
たずら心じゃ／木じゃ エネルギーであふれておるわ
愛じゃ いきとしいけるもののチュッじゃわい／憎しみじゃ 憎し
のカで大きくなってもよいのじゃ 家の下に何か現れた 家を持ち上げて
かめてみるんじゃ／ボックスじゃ 壊すと何かがあらわれるじゃろう 中身はマークで
かるから安心じゃ 「木やエリア」 ここは緑のエネルギーのない土地じゃ 人間は建物を建
ることができないんじゃ／ここの土地には緑のエネルギーがあるんじゃ 木のおかげじゃの
ここは楽園じゃ 緑のエネルギーでいっぱいじゃ エネルギーを吸って大きくなれるんじゃ／
を置いて 土地に緑のエネルギーが入ったんじゃ 楽園じゃ エネルギーを吸って大きくなる
は巨人次第じ…を抜くとエネルギーがなくなる 家も壊れてしまうんじゃ 楽園の終
りは土にか…が自然じゃ 木を持ち上げて エネルギーを運ぶことができるん
ゃ 緑のエネ…かない土地からは災害が起きるかもしれないんじゃ 「巨人のアク
ョン」 巨人は…なった おだやかな慈愛の表情じゃ やさしい巨人は破壊をしないの
ゃ やさし…愛し怒りの形相をうかべておる！ 怒りの巨人は破壊のみじゃ 物は持て
いがんばっ…ようじゃが まだ小さいから持てないんじゃよ 歯がたたないようじゃの 大きくなったらまたやっ
みるといい…をつっこんでひっぱるのじゃ 山ができる／ひっぱりつづければ 海だって山になるんじゃ／飛び跳ねれば 体の重さで地
をへっこま…じゃ 途方もない光景じゃ 巨人が地面を盛りあげておる 巨人が地面をへっこませておる 自然を超えたカじゃ おっと足元に注意じゃ か
いがってもら…間は巨人を慕うじゃろう 暴れておる おだやかだった面影はどこにもない 腕を振るだけで大破壊じゃ 巨人は壊れてしまったようじゃのう こんなところで眠ってはいかん
間とは違うの…が休んでいる間 人間が記録を行ったのじゃ そーっとそーっと歩いてるのう まるで砂場遊びをしているようじゃ ここは世界の果て ここから先は虚無の世界じゃ 自分の失敗が
んな事にな…とはのう… 集落で飛び跳ねると 思わぬ事が起きてしまうのう 置いた先にもモノがあるか気をつけるんじゃぞ 大変じゃ 災害の混乱で人間がギセイになっておる 「天気・災害」 竜巻じゃ 南
の空にささげ…巻き上げておる 竜巻は 山を越えるのが苦手じゃ なんとかして 体で竜巻を押し返すんじゃ 火事じゃ 一つ一つはちっぽけじゃが 集まると大変だ 火事は水の前では立ち往生じゃ／足のウラで火事を踏み
すんじゃ 火の…爆発じゃ 島の鼓動が地表にあらわれるんじゃ 地下のマグマにはさからえんのう 噴火が起きたらあきらめるんじゃ ノーティじゃ 人間のねたみのお化けじゃ ノーティは泳げぬ 水がキライなんじゃ 一匹
踏み潰すん…的な集中豪雨じゃ 地面が削れるので注意じゃ 雨雲はわがままじゃ 飛び跳ねてアタマをぶつけるんじゃ 大きくなって雨雲を散らすのじゃ 巨人が人間を守っておる ワシは言葉もなく感動しておる 無償
愛じゃ 人間の…じゃわい 自然と自然の壮大な力比べじゃ なんてすばらしいんじゃろう 巨人の怒りのエネルギーが 災害にも勝るんじゃ 災害は無事に収まったようじゃ 人間はちゃんと愛を返すじゃろう 災害は自然に
といったよう…もあかったのう 「トーンカウンター」 愛が一回りすれば 愛でみたされ大きくなるじゃが 愛で一回りつらぬかなくてはならない 憎しみが一回りすれば 憎しみが充満し大きくなるじゃが 悪をつらぬき
みで一回り…い 愛か憎しみか どちらで大きくなるか 巨人がえらべばいい 愛と憎しみがぶつかったどちらかを選ばねばならない 愛はもうすぐカラダ中にあふれるんじゃな ココロを憎しみに任そうとしてお
「モニュメン…な…を作っている まだかのう 楽しみじゃ 小さな人間も大きな事をするものじゃ これはできたばかりのモニュメントと違うのう ふむふむ これが新しいモニュメントじゃな よくやったのう モニュ
ドの下には大…物 意されているんじゃよ 「トルメン」 ホッホ…、 大地に屹立せんとする垂直への意志の現れじゃな 「集会所」 人間たちが集う場所のようじゃな 「噴水」 ずいぶん洒落たものを作りおったもんじゃ 「物見の
これで、…をしようとしておるのかのう 「墓碑」 鎮魂のための記念碑じゃな 「モアイ」 人間たちが何かを表現しようとしておる ワシにはわからん 「トーテムポール」 より高みを目指しておるんじゃろう 「木象」 あ
じゃこれは…の人 はまったくおどろかされるわい 「凱旋門」 めずらしい建物じゃ 人間達の心が変化したようじゃ 「コロシアム」 人間達の娯楽のための建築物のようじゃな 「ピラミッド」 うぅむ 彼らの意識はさらなる高
を遂げているようじゃ 「巨人の紋章（地上絵）」 巨人を意識しておるようじゃ なんとなくワシの顔のようじゃ… 「バベルの塔」 ついにやりおった なぜ人間は太陽の光を拒む建物を建てたのじゃろうか 「カタストロフ」 島が沈んで
・ワシはやわらかな深い闇に包まれていく…ああ暗い、 そして眠い…意識は次第に薄れていく…じきにワシは言葉を紡ぐことすら出来なくなってしまうじゃろう…これが「死」なのだろうか…、 あるいは「再生」の始まりか…島の



「上陸」太陽が沈み 巨人は姿を消してしまった しかし 太陽は死なない もうすぐ朝じゃ 巨人じゃ ふたたび巨人があらわれた！ 今度の巨人はどんな歴史を刻むんじゃろうか？ 「1日の始め」巨人の寿命は太陽と同じ 朝日ととも
れ変わるのじゃ 木にはエネルギーがやどっておる ところが木には寿命があるのじゃ 寿命が尽きると枯れてなくなってしまう 木がなくなると緑の土地も土の土地にもどってしまう 巨人は土の土地の集落を助けて回ったそうじ
山や川は災害から集落を守る 川は火の進みをとどめ 山は竜巻の勢いを削ぐ 巨人は大地を動かし山や川を作り 集落を守ったそうじゃ モニュメントが建てば その集落は成長を終える 人間がどんなモニュメントを建てたのか その
「モニュメントアルバム」じゃ 最後のモニュメントが建った時 大きな災いが訪れるという ワシはそんな予感がするのじゃ 海に島を作って 思いのままに過ごすといい 残しておきたい景色や痛快な一瞬を 思い出の写真に撮っ
のも記念になるじゃろう 巨人が去るたび人間は 巨人の思い出を語り始める 人間にどう思われるか さまざまな生き方を試みるのもよいじゃろう 大きくなることは必ずしも 良いことでないのかもしれないのう 語らねばなら
は全て語り終えた 巨人は最後のモニュメント建設させるのか それとも終わりない繰り返しを選ぶのか ワシはそれを眺めていよう 「1日の始めが終わったら」今日は島全体が遊びの日じゃ 今日は島全体がよく寝る日じゃ 今日
全体が休みなく働くそうじゃ 今日はどこへいっても一日中雨じゃ 今日はボックスがよく出る変わった日じゃ 「お昼時」昼だ 太陽は真上じゃ 「夕暮れ時」太陽が沈んでいくじきに別れの時がやってくる 朝 太陽がのぼり 巨人け
がやってきた 夕方 太陽が沈む 巨人の足どりは重く重くなるのじゃ 太陽が沈んでいくじきに別れじゃ もし再び巨人があらわれるならば おそらく今朝の大きさで現れるんじゃろうなあ 太陽が沈んでいくまだやり残したことが
かもしれない じゃが 全てのものは同じ形でありつづけることはできぬ 生命の木も 時とともに朽ちてゆくのじゃ 太陽が沈んでいくじきに別れじゃ 起きてしまった災害を 体でさえきるのも巨人じゃが あらかじめ備えて 山や川
ておくのも知恵ある巨人じゃ 太陽が沈んでいくじきに別れじゃ 集落は完成の証にモニュメントを建立する もしモニュメントが建っていたら記録が残されておるぞ 太陽が沈んでいくじきに別れじゃ さまざまな色の種族の間
モニュメントとなって形になるんじゃ 太陽が沈んでいくじきに別れじゃ 人間に会うのに疲れたら 集落を離れて遊んでみるのもいい 良い景色ができたら写真をとって思い出にしまっておくんじゃ 太陽が沈んでいくじきに
じゃ 人間たちはどんなうわさをしあうんじゃろう 愉快愉快じゃ 太陽が沈んでいくじきに別れじゃ たしかに 大きくなると 賞賛は受けるじゃからといって 人間を悲しませてよいもんじゃろうか 太陽が沈んでいくじき
別れじゃ もし時が流れぬなら 世界は変わらぬままじゃろう それがいいのか悪いのか ワシにはわからないんじゃ 島から太陽が去っていき 巨人の体はひえてゆく 島の一日はこれでおしまい 明日も巨人はやっ
るのじゃろうか 太陽が沈んでいく 別れのときじゃ われわれは そのせつなさを受け止めねばならない 自然はやさしくそして厳しいもの 時の流れはもっとも厳しい ただ 夕焼けは とっておきの景
人々の心をなぐさめるのじゃ 太陽が眠りにはいる 目を閉じて 夜をむかえることとしよう 次にワシがまぶたを開くとき 巨人はまた生まれ変わった姿を見せてくれることじゃろう 「ルー
補足」そういえば巨人は体の色を変えて変身できるんじゃ 思い出したが巨人はジャンプもできるんじゃ そうじゃ 巨人は楽園のエネルギーを吸っても大きくなれるんじゃ 話しは
わるが 巨人は木を集めて楽園を作れるんじゃ 思い出したが巨人は 歩きながら地面をへっこませられるんじゃ そういえば巨人は 歩きながら地面をでっぱらせられるんじゃ 気
ているかもしれないが 島の地図がみれるんじゃ 耳寄りな話しじゃが 集落の旗の色は種族の色なんじゃ 余談じゃが モニュメントを建てかえるなら破壊するしかないんじゃ
とっておきの話しじゃが 水の近くの木はかれにくいんじゃ／それはそうと 思い出に写真が残せるんじゃ 思い出し
が 人間がよく見えるヘンポの視点があるんじゃ／どうでもよいかもしれんがヘンポは巨人
おヘソのようなもんじゃ／たわ言じゃが ボックスは 巨人になりそこねた何かからの贈り
じゃ「人間や集落」土の土地はエネルギーがない 人間は木をほしがっているようじゃ／
は持って運べるんじゃ／人間は水がじゃまなようじゃ／大地をひっぱって 土地を作ってほ
いようじゃ／海の地面に手をつっこみ 大地をひっぱりあげるんじゃ／山を平らにしてほし
ようじゃ／飛び跳ねて 巨人の重みで山を平らにするんじゃ／人間は喜んで 愛をくれたん
／人間は怒って 憎しみをよこしたんじゃ／この集落は 休憩時間になったんじゃ／家が
たのう 家の数だけ人間が誕生じゃ 島の中でいろんな色の種族がいるぞ 巨人は
間を抱いて 別の集落に人間を運べるんじゃな 彼らにも暮らしがある そーっう
見守っておるのじゃな／人間は祈ってるのう 神さまだと思っ
いるようじゃ／おや うれしそうじゃ 友だちになった
しゃの／ほほぅ 覚えてくれたみたいじゃのう／
と仲良くできるといいのう／ああ 嫌われてし
たようじゃ 絶望的じゃ この溝は埋まらな
かもしれんのう 「ボックス」スペシャルホッ





南国の遊びかた

南国は、太陽サンサンな～んにもしなくていいところ。
でも、なんでも好きにしていいところ。
どうせだったら楽しく暮らしたい。
そんなあなたに南国を楽しむ方法を丁寧に、
そして親切に徹底してガイドしちゃいますよ。

ドシンを大きくする

ドシンはどんどん大きくなります。
ひとつひとつの行動は、すべてドシンの巨大化に影響を与えるのです。
ここでは、大きくなる3つの方法とテクニックを紹介します。

ハートを集める

ドシンが人間に喜ばれると、ハートを吸い込むことができます。ハートがドシンカウンターに満ちることで、ドシンは「ぴょん」という声とともにひとまわり大きくなるのです。ハートは人間からだけでなく、ハート印があるボックスから出現することもあります。？マークのボックスは、ハートと相反するドクロが入っていることもあります。ハート集めの場合は開けるのを避けましょう。







✳ 人間たちの欲求に応えるとハートを吸いこみます。欲求は、樹木を欲しがったり、地面アゲだったりと多様。

🦋 ハートや樹木などを出してくるボックス。午後にならないと降ってきませんが、建築物の下から出現することもあります。

↑ 人間たちの近くでヘイト巨人からラブ巨人に変身するという方法でも、ハートを吸い込むことができますよ。

ハートの出現方法

- ♥人間のさまざまな欲求に応える
- ♥人間の付近で転ばないで体勢を整える
- ♥人間の付近でヘイト巨人からラブ巨人に変身する
- ♥好かれた人間の近くに行く
- ♥新しい人間を集落に連れていく
- ♥人間を抱く
- ♥人間を緑の大地に落とす
- ♥人間を水上に落とす（緑青の種族のみ）
- ♥人間を抱いた状態で水中から水上にジャンプする
- ♥ハートマークのついたボックスを開ける

筆ペン書道◆白根ゆたんぽ

ドクロを集める

人間が嫌がる行動をドシンがとることで、ハートのかわりにドクロを吸い込むことになります。ハートと同じく、ドシンカウンターにドクロが埋めつくされることで、ドシンが大きくなります。ドクロ印のあるボックスからも出現しますが、間違ってハートのボックスを開けてしまうと、ハートがドシンカウンターからドクロを消してしまう恐れがあるので注意してドクロを集めましょう。







家やモニュメントを破壊することで、人間はドクロを出します。また、人間を踏み潰してもドクロが出ます。

ハートはドクロを、ドクロはハートをドシンカウンターから消します。適当に両方を集めてると損をします。

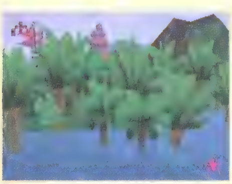
ヘイト巨人からラブ巨人に変身のとき、人間のいない場所でないとハートが出てドクロを消してしまいます。

ドクロ出現方法

- 人間の建築物を壊す
- 人間を踏み潰す
- 人間を水上に落とす(赤と黄の種族のみ)
- 人間を荒地に落とす
- 人間の付近でラブ巨人からヘイト巨人に変身する
- 嫌われた人間の近くに行く
- ドクロマークのついたボックスを開ける

楽園エネルギーを吸う

樹木が密集している地帯には、ドシンを大きくすることができる楽園エネルギーが満ちています。このエネルギーが満ちている地帯でドシンがたたずむと大きくなります。しかしエネルギーを吸い込まれた樹木から生気がなくなり、消えたり枯れたりします。あまりにも吸いすぎると、「大地から樹木が全然なくなってしまったッ!!」なんてことになりかねませんので注意しましょうね。







楽園エネルギーのある地帯は、ジャングルのようにヤシのような樹木が生い茂っているのですぐわかるはず。

緑色の発光体が楽園エネルギー。5秒程度動かないでたたずんでいると、発光体がドシンに吸われて大きく!!

たくさんの樹木を一ヵ所に集めることで、何度も大きくなることができます。もちろん樹木はなくなります。

※これらの行動をたくさんの人間の前でとると効果的です。

集落を発展させる

集落はすくすく発展するんです。人間は発展のためにドシンに協力を求めてきます。
はたして、ドシンと人間は集落を、どのようにして発展させていくのでしょうか？

集落の種を探す

南国には、集落が発生する可能性のある地帯というのが存在します。それを“集落の種”といいます。そこへ人間を抱いて連れていってあげることで、せっせと集落を作り始めるのです。その地帯でなければ、いくら人間を連れていっても集落を作ることはありません。ゲームを開始したばかりでは、最初から集落があるのでいいですが、新しく集落を作る場合は集落の種を探しましょう。







新しく集落が生まれると、そこには旗が立ちます。旗の色は集落を作った人間の服装の色と同じになります。

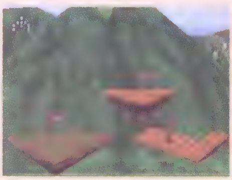
途中から新しい別の色の人間を連れてくると、旗の色も変化し、モニュメントにも関係してくるのです……。

世界の果てに集落を作ろうとしてもウロウロとするだけで何もしてくれない……。ここに種はないようです。

※詳しい集落の種があるマップは、折り込みにあります

開墾をする

私たちが生活する上で、食料と住む家はとても大切なもののひとつ。集落を発展させるにも、それは必要なのです。それらの材料となる樹木を集落に運んであげましょう。そうすると、人間は樹木から畑や水田、家やその他の建築物を建て始めるはずです。そして最終的に人間たちは、モニュメントを建てることになるでしょう……。



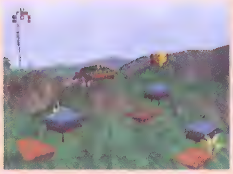
↑畑や水田をはじめとした、人間の作る建築物は大小問わず、すべてドシンが持ち運ぶことができるのです。



↑建築物と建築物がぶつかると、砂煙と共に崩れてしまうことがあるので、持ち運びは慎重にしましょう。

人口を増やす

あたりをウロウロしている人間はどこの集落にも属していない場合がほとんどです。そんな人間をどんどん集落へ連れてきいましょう。人口が増えると、集落としての機能も発展しますので、テリトリーが広がっていきます。人口が増えると集落からはずれて一匹狼になってしまう人間も出てきますが、また集落に連れ戻せばOKです。



↑集落の人口が増えると、人間が手分けして建築物を建てるようになるので、集落が急速に発展していきます。



↑増やしすぎ……なんてことはないのですが、ここまでくると、アリがたくさんワラワラいるように見えます。

発展が止まる

人間がモニュメントを建てると、集落の発展は止まります。さらに発展をさせたい場合は、人間が建てたモニュメントを破壊(または遠くへ移動)するか、別の場所に新しい集落をつくるかの二通り。どちらの方法でもよろしいのですが、新しく集落を作る方法をオススメします。それだけ多様な文化が生まれる可能性があるからです。



↑モニュメントを大破壊。これでまた人間がモニュメントの建て直しをするはずですが、詳しくは30ページで。



↑集落を多く作ると、さまざまな人間の色が混ざり合い、新文化が生まれます。カラフルな旗を作りましょう。

文化交流をする

人間は新しい出会いを求めます。ドシンはその人間たちの交流を手助けをすることができるのです。そこから新しい文明が誕生することもあるかもしれません。

4つの種族を織り交ぜる

南国には、4つの種族が存在し、それぞれ赤、青、黄、緑の4色で区別されています。どの種族によって集落が形成されているかによって、完成するモニュメントの種類が変化します。例えば、赤い種族の集落に青い種族の人間を連れていくことで、赤が建てたモニュメントとは別のモニュメントを建て始めます。ただし、建て始めてから交流させてもモニュメントは違うものになりません。



赤い種族の人間は南国でもっともポピュラーな存在。



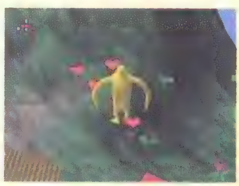
序盤からチラホラ見かける顔。赤の次に多くいる青。

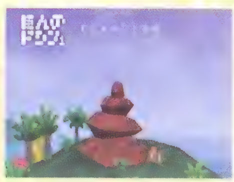


ちょっと南国を探さないと見つからない黄色い種族。



海を越え、かなり探さないと見つからない少数民族。







ドシンが連れてきた新しい人間が仲間に加わると、集落の人間たちは暖かくハートを出して迎えてくれます。

ドルメンというモニュメント。赤い種族だけだと、永遠にこれしか建てません。是非、他種族と文化交流を。

種族によっては珍しい建物を建てるものも。鐘突き堂や万里の長城のような壁は種族特有の建物といえます。

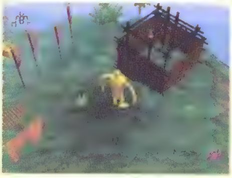


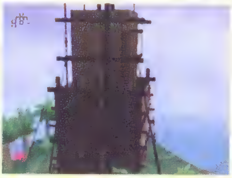
モニュメントを完成させる

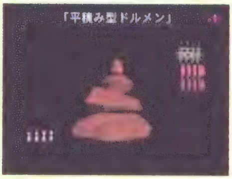
モニュメント建立は集落の最終目標なんです。ドシンの協力なくしては、モニュメントを建てることは難しいでしょう。是非、すべてのモニュメントを建てましょう。

モニュメント

集落を作り、人口を増やし、樹木で畑や建物を建て、最終的に行きつくところはモニュメントの建立になります。30ページでも説明した通り、集落の種族の種類によって建造するモニュメントの種類は変化するので、種族の組合せには注意しましょう。さらに、立地条件によっては突然、建設中のモニュメントが崩れ出すこともあります。それらに注意して集落は平坦な場所が安全ですね。







樹木があまりにも少ないと、建設中のモニュメントが崩れてしまいます。周囲に多くの樹木を植えましょう。

崖などの急斜面にモニュメントが建つと、ちょっとしたことでモニュメントが崩れてしまう場合があります。

一度でも建てたモニュメントは崩れたとしてもモニュメントアルバムに登録されます。すべて建てると……。



モニュメント建立の注意点

- 樹木を建設中のモニュメントの中心近くに多く置く
- 急斜面に建て始めたら、平坦な地形にしてあげる
- 水に浸るような場所だったら土地をアゲてあげる
- 建設中の集落へ人をたくさん持ってくる

「働く日」と「遊びの日」

南国にも私たちと同じように、平日と休日があるんです。それが"遊びの日"と"働く日"。どちらの日もドシンをどのように行動させるかはあなたの自由なのです。

働く日の人間たち

働く日の人間たちは、ひっきりなしに働きます。水田に稲を植え畑を耕し、家を建てモニュメントを建てと、働きまくります。さすがに昼には食事を摂るようですが、夕方まで動きっぱなし。人間たちはドシンに樹木や地面のアゲサゲを欲求をしてきます。働く日は、どんどん集落が発展していく大切な日といえるでしょう。しかし、その人間たちの欲求に答えるかはあなた次第なのです。



↑ドシンに「木をくれ」と欲求する人間たち。樹木を運んであげることで、建築物を建てはじめるはずですよ。



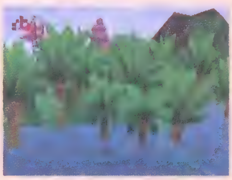
↑「地面をアゲてくれ」という欲求は、大体が水辺で起こるものだと思って下さい。アゲて水を消しましょう。



↑あまりにも地面がデコボコしていたり、斜面があると、人間は「地面をサゲてくれ」と欲求を出してきます。



↑人間たちが働かなくなったのなら、それはすでに建築物の建てられる地帯に空きがないからかもしれません。

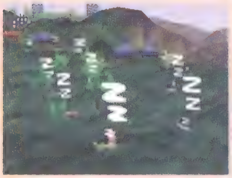


↑大きい楽園があっても建物がたくさん建つとは限りません。樹木は一ヵ所集中よりまばらに散らしましょう。

遊びの日の人間たち



遊びの日の人間たちは、朝からのんびり体を休めています。楽器で音楽や踊りを楽しんだり、昼寝をして仕事の疲れをとったりしているようです。この日はまったく働かないので集落の発展はできませんが、こんなのんびりした人間たちと一緒にたわむれるもよし、地面のアゲサゲで集落予定地を整地するもよし。自由気ままに目的もなくブラブラ過ごしてみるのもいいかもしれません。



↑集団でおやすみをしています。遊びの日なので、いつもより1時間ほど長く寝たりしているのでしょうかね？



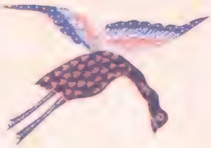
↑楽器の演奏と共に踊っている人間。バック宙返りをして遊んでいる人間もいますね。高等テクニックですね。

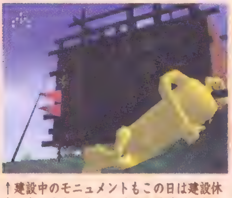


↑人間は集団で行動していることが多いようですね。食事もみんなで輪になってマンガ肉を食べているようです。

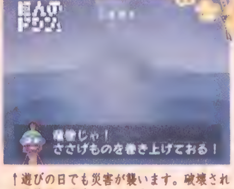


↑遊びの日でも、集落の人間たちは新しい人間を迎え入れてくれます。人口を増やす日にしてみてはいかが？





↑建設中のモニュメントもこの日は建設休止。今のうちにもっと平坦な場所に移動させちゃう手もありますよ。



↑遊びの日でも災害が襲います。破壊された建築物は修復できないうえ、この日は新しい建築物は作りません。

人間を踏み潰す

人間は潰れるんです。ドシンがまだちいさい巨人ならばいいのですが、大きな巨人だと簡単に踏み潰されてしまいます。尊い命を消さないためにも、よい方法を伝授。

ヒトフマズふたつの方法

ドシンの巨体に踏み潰された人間は、天国へと召されていきます。人口が南国からひとり減ることになるのですが、かわりに花が咲き、それは次回のゲームで樹木へと変化します。「人間を潰してでも樹木が欲しい!!」というなら別ですが、絶対に人間を潰さない方法がふたつあります。ひとつは、3Dスティックをゆっくりと傾けて歩く方法。もうひとつは、ヘンポの視点で歩く方法です。



このくらいの角度で倒すとゆっくり歩けます。







普段は思いっきり歩きたい方向に3Dスティックを傾けますが、ゆっくりと少しだけ傾けると、遅く歩きます(スリ足)。

ヘンポの視点は、いくら歩いても人間を踏むことはありません。しかしとても歩きにくいという欠点が……。

人間がたくさんいる集落で踏み潰しまくるのも、なんだか快感です。これだと お花畑になってしまいますね。

転んでドシン

ドシンは転ぶんです。豪快にズッコケます。小さい時に転んでも何がどうなるわけではありませんが、転ぶという行動についていろいろと考察してみるとましょう。

転ぶドシン

何かにつっかかって転びそうになるドシンですが、簡単に転ぶのを回避できるのです。転びそうになり、緒川たまきさんの声がした瞬間から3Dスティックをドシンの背中の方向にカッカッカッ!!と強く何度も押し倒しましょう。すると、体勢を整えることができるはずです。ドシンの大きさにより3Dスティックへの力のかけ具合が変化しますが、いつも強く倒すことで確実に助かります。



ドシンの背中の方向に、強く倒すのがコツなのです。







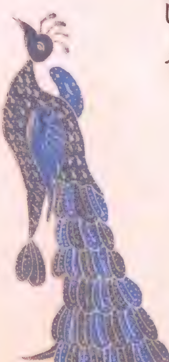
転びそうになるドシン。このアワワアワワとしているシーンで、3Dスティックを強く何度も倒しましょう。

人間の付近で転ばないで助かると人間は喜んでハートをくれるのです。とても珍しい光景といえるでしょう。

こんなでかいドシンでも転びそうになります。逆にここまででかいと、転ぶとどうなるか見てみたいですね。

楽園を作る

南国には楽園があるんです。楽園は樹木が生い茂り、ドシンが大きくなる素、"楽園エネルギー"が充満しています。ここでは、その楽園の作りかたを教えましょう。

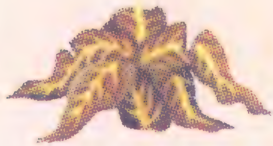


樹木を集める

樹木を地面に置くことで、その周囲に緑のエネルギーを与えることができます。楽園は、樹木が放つ緑のエネルギーがいくつも重なり合うことで誕生するのです。楽園には楽園エネルギーがあり、ドシンを大きくするのですが、吸いこむことで樹木はなくなってしまいます。そういうことからも、集落を発展させたいのであれば、楽園エネルギーで大きくなることはお薦めできませんね。



きわめて一般的な普通の樹木です。枯れると茶色に。



枯れた植物。持った瞬間に消えることもあるのです。



楽園に育つ植物で、ヤシのような感じがしますよね。



↑水辺の付近にある植物は、枯れにくいという性質があります。島のような集落の樹木は、もちがいいですよ。



↑楽園都市を作ってみました。なぜかギリシャにいるような気分になります。美観を探して試してみましょう。

「歩く」を考える

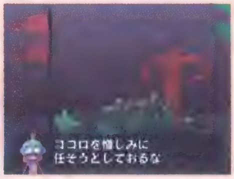
ドシンは歩くんです。そんなことはゲームを始めれば誰でもわかることですが、実は移動速度や歩幅などには、奥の深いとても重大(?)な秘密があるのです……。

ラブよりもヘイト

ゲームを始めて最初のドシンは、とても小さな巨人です。歩幅もせまく、歩くスピードもとてものんびりとしています。速く移動するためには、どんどんドシンを大きくしていかなくてはなりません。ドシンの大きさに比例して、歩く速度も変化するのです。ラブドシンよりもヘイトドシンのほうが、わずかですが速く歩けますよ。



↑ドシンは走ることができないので、速く移動するためにはドシンをどんどん大きくするしかないのです……。



↑ヘイトドシンはラブドシンより、すべての行動において速く行動できます。徒歩やアゲ・サゲも早いのです。

空中浮遊

あまり知られていませんが、ドシンは空中浮遊ができるんです。海の浅瀬で歩きながらジャンプすることで、ドシンはフワーッと浮いたまま前方に進むことができるのです。うまいやりかたとしては、浅瀬から深いほうへジャンプすると、浮遊時間や移動距離が長くなるでしょう。大きな巨人であるほど、成功率は高いですよ。



↑浮遊中のドシンは、身体が硬直しています。いったいどんなパワーで浮いているのでしょうか？



↑水中を普通に歩くよりも、空中浮遊のほうが水の抵抗がないだけに速く移動できます。うまく浮けるかな？

うまいアゲ・サゲ

ドシンは地面をアゲ・サゲできるんです。人間に要求されることもありますが、いつでも自由にアゲ・サゲできます。では、アゲ・サゲテクニックを教えましょう。

うまいアゲ

“アゲ”とはつまり、地面を盛り上げること。どんどんアゲていくことで、エベレストのような高山を作ることもできます。同じ場所にとどまりながらアゲることで、デコボコしたトンガリ山のような、歩きにくい地形になってしまいます。なめらかに地面をアゲたいときは、円を描くように歩きながらアゲをするようにしましょう。



↑同じ位置でアゲ続けると、トンガった山になります。トンガった山を平地に戻すのは、かなり苦労しますよ。



↑円を描くように歩いてアゲると、なめらかな地面に。海底をアゲるときも、円を描くようにアゲましょう。

アゲて竜巻と火事から集落を守る

集落を襲う災害。せっかく発展してきた集落を災害にめちゃくちゃにされた日には、泣くに泣けない状態になります。そんな災害から集落を守れる方法があるのです。中規模な島を作り、島の海岸線をアゲて、壁のようにするのです。山を越えられない竜巻を防ぎ、水に弱いノーティと火事を防ぎ、災害から集落を無事に守れます。



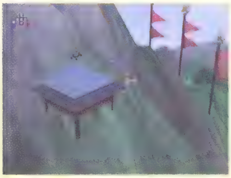
↑まるで崖にかこまれた刑務所のようですが、徘徊する人間もすぐ集落に戻せ、とてもベストな地形なのです。



↑あまり壁を高くしすぎると平地面積が少なくなり、発展しにくくなります。ほどほどの高さにしましょう。

うまいサゲ

“サゲ”とはつまり、地面を掘り下げること。同じ場所をアゲ続けるとトンガった山になるように、サゲ続けると窮屈な海溝になるので注意。人間は急な斜面などをサゲるように要求してきます。そのままサゲてしまうと人間や建築物が水に浸ったり、建築物同士の衝突が発生するので少しずつ様子をみながらサゲるとよいでしょう。



↑こんな斜面にある建築物は、サゲることで突然壊れたりすることがあります。他の場所に移動しましょう。



↑サゲを人間たちに頼まれたら、人間が水に浸らないように、矢印よりも少し遠くからサゲてあげましょう。

サゲて樹木を栽培する

水辺の樹木は、枯れるスピードが普通の樹木よりも遅くなります。その特色を利用して、ドシン入滅前に地面をサゲて楽園を水に沈めましょう。そうすることで、新しくゲームを再開したときになくなっている樹木を減らすことができます。そのまま水に浸しておくと人間が樹木で建築物を作れないので、元通り地面をアゲましょう。



↑サゲる深度は、ドシンの足が隠れるぐらいでOK。あまりサゲすぎると、アゲるときに大変なので注意ですね。



↑枯れるどころか、逆に植物が増えました。入滅5分前には、水に浸けておくことを心がけておきましょう。

平坦にしよう

まるでロードローラーが整地したかのように地面を平坦にできるテクニックがあります。アゲとサゲを何度も繰り返すことで、平坦にすることができるのです。どんなにデコボコした地面でも、平坦にできます。このテクニックを使うことで、かなり高い高地に集落なども作れるので、高山都市などという芸当も簡単にできるのです。



↑どこまでも平坦で地平線が見えそうな感じですね。『シム○ティー』のように建物を並べるのも楽しいかも。

39

ボックスを多く手に入れる

ボックスは"巨人になり切れなかった何か"が落とす、ドシンへのプレゼントなんです。たまにはハズレもあるけれど、どうせだったらいっぱい欲しいですよね？

空から降らせる

ボックスは2種類あります。小さいボックスと大きいボックス。そして、？マークのボックスは、何が入っているかわからないスペシャルボックスです。スペシャルボックスはドシンが行動をたくさんすることに比例して空から降ってきます。たくさんアゲ・サゲしたり歩くことで、それだけ多くのボックスが降ってきます。建築物を持ち上げることでもボックスは出現するので、ボックスをたくさん欲しいのならばいろいろ試してみましょう。建物の下のボックスは、一度拾うと同じ建物の下からは出てきません。



？印のボックスは中身が不明。スカが多いけれど、"巨人になり切れなかった何か"のいじわるでしょうか？







大きなボックスは小さなドシンでは開けることができずに弾き飛ばされてしまいます。早く開けたいですね。

ボックスだらけの風景。お菓子がたくさんあるような気持ちになって、とても嬉しい光景になりませんか？

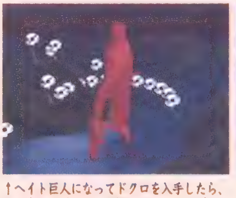
ただ黙っているだけでは、ボックスは望めないということ。どんどん動いてボックスを手に入れましょう。

ドシンを早く大きくする

ドシンはとてつもなく早く大きくなれるんです。少し邪道かもしれません。いや、これは正真正銘の邪道です。しかし、これもひとつの手段としてやってみましょう。

ハート&ドクロを早く集める

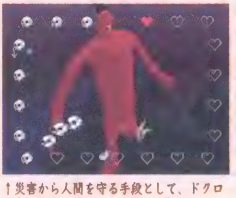
ハートでもドクロでも、集めるほうを決めましょう。ここではドクロを集めることにして、次に小さな島を作ります。いちばん小さなドシンがその島で寝ると、水に浸ってしまうぐらい小さな島です。そこに人間をたくさん集めます。そこで、ヘイト巨人に変身。そうすることで、たくさんのドクロを人間が出します。それを繰り返すと、すぐにいちばん大きなドシンになれますよ。



↑ヘイト巨人になってドクロを入手したら、その島から離れてラブ巨人に。そして島にまた近づきましょう。



↑あっという間にビッグに。しかし、このテクニックを使うと災害が発生しやすくなるので注意が必要です。



↑災害から人間を守る手段として、ドクロが出てきたらすぐにその場から離れること。これで助かるでしょう。



↑こんなにハートが飛んできました。ドシンカウンターに入りきれないハートは消えてしまうことがあります。

災害を防ぐ 竜巻

災害は、いつも突然にやってきます。しかし、傾向と対策を立てることは可能なのです。どんな災害がやってきても大丈夫なように、とっておきの対策を伝授します。



竜巻は海で発生して大地に上陸し、建築物や植物、人間まで、なんでもかんでも巻き上げます。巻き上げられた建築物同士が衝突して壊れたりとかなり迷惑。防御策としては、竜巻は海で発生するので集落にたどり着くまでに時間がかかります。その間に竜巻に体当たりをして止めるか、アゲて山を作り、防波堤の役割をさせるかのふたつです。災害発生から到達までの時間が決め手です。









大きいドシンならば、竜巻に押されることなくトウセンボができます。

竜巻は前進しながら横に移動することも。横長の山を作るのが有効です。低い山は越えてくるので注意。

小さなドシンでは、竜巻に押し返されてしまいます。ラブ巨人より力の強い、ヘイト巨人になって守るという手も。

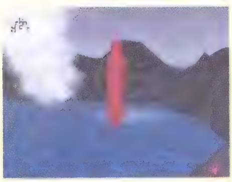
竜巻から集落を守る方法

- ドシンで竜巻に体当たりする
- 地面をアゲて山を作って竜巻の進行を止める

火山

火山は災害の中で、いちばん厄介なものだといえるでしょう。ところかまわず地面が盛り上がり、火山が発生するのです。そんな火山から集落を守る手がたったひとつだけありますが、手間がかかります。「災害がハートやドクロを吸収したときに発生しやすい」という特色を利用して、ハートやドクロを人間やボックスが出した瞬間に集落からできるだけ離れるのです。それしかありません!!









火山が発生すると、そこに大きな山を残します。集落にできたりなんかすると、とても悲しい思いをします。

せっかく整地した地面もこのあり様。水中に火山を発生させるのが、いちばん良い方法かもしれませんね。

火山の斜面でズレ落ちた建築物が突然壊れることがあります。地面のサゲよりも建築物を移動させましょう。

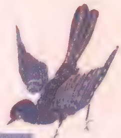
火山から集落を守る方法

- 噴火中にサゲで地面の盛り上がりを抑える
- ハートやドクロが出たら集落からすぐに離れる

火事

竜巻と同様、移動型の災害です。遠方で発生し、竜巻よりも遅い速度でじわじわと近づいてきます。火事の火に触れた樹木や建築物、人間は焼かれて消えてしまいます。火事はドシンが体当たりしたり踏むことで消すことができますので、できるだけ早く火事現場に行きましょう。さらに火事は水に弱く、川や池などを作って集落をかこむことで、未然に防ぐことができます。











火事は、複数の火が集まってできています。それらにひとつひとつ触れて踏み消すことで、火事を消します。

最初から集落や楽園を水で囲むことで火事による被害を未然に防ぐことができます。つまり水上都市ですね。

小さなドシンの場合、火に体当たりして消すごとに押し飛ばされてしまい、時間のロスを生み出します。

災害を防ぐ

火事から集落を守る方法

- 火事をドシンで踏み潰す
- 火事にドシンで体当たりする
- 川や池で進行を止める

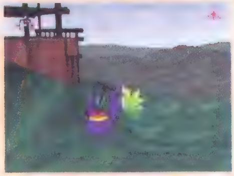
ノーティ

せっかく集めた樹木や楽園を盗んでしまう、いたずらオバケのノーティ。そのカワイイ容姿とは裏腹に、とても迷惑な災害です。水が嫌いで、水から逃げようとしますが、水で集落を囲むのはご法度。水に触れて消えるわけではないので、集落中がノーティだらけになってしまうのです。ドシンを好きな人間の集落と、嫌っている人間の集落が近くにあると、出現しやすくなるので注意。









ノーティは人間の"妬み"が生み出したオバケ。チョコチョコ動いて潰しにくいですが、一匹一匹根気よく。

結構、たくさんのノーティが発生するので、樹木が少ないときは、無視をするという手もありますが……。

動きがラブ巨人よりも若干速い、ヘイト巨人でノーティを踏み潰すと少しは楽にできるかもしれませんね。

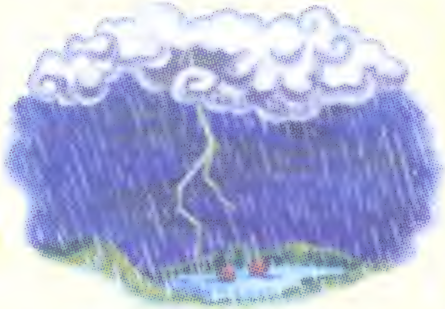
ノーティから集落を守る方法

- ノーティを踏み潰す
- 水で囲んで追い詰める

集中豪雨

災害を防ぐ

とても発生率が低い災害です。一定の範囲の土地の高低差が、大きいときに発生するようですが、さだかではありません。この災害は、陸地に大雨を降らせて海抜を下げてしまいます。被害としては、災害の中でいちばん小さなものといえるでしょう。ドシンがジャンプして雨雲に頭突きすることでこの災害を消すことができます。大きなドシンならば、体当たりで雨雲を消すことが可能でしょう。









頭突きがうまく雨雲にぶつからない場合、雨雲の進行方向に先に移動し、山を作って体当たりも有効です。

このぐらい大きなドシンならば歩いて雨雲に触るだけで消してしまいます。突進してサクッと消しましょう。

雨雲は、いくつもの雲の集合体。ひとつ消したとしてもダメ。すべて頭突きしないと、意味がないのです。

大雨から集落を守る方法

- 雨雲をドシンが頭突きする
- 山に登ってドシンで体当たりをする
- 大きくなったドシンで体当たりをする
- 地面をできるだけ平坦にする

世界の終わり

世界の果ての先があるんです。しかし、そこに踏み入れて帰ってきたドシンは、今までひとりもいません。それは人間や建築物、樹木も然り……。

人間や地上物を異次元に消す

世界の果てにドシンが踏み入ると、底無しの異次元に落下し、ゲームオーバーになってしまいます。では、ドシンではなくて人間や建築物を投げ捨てるとどうなるのかというと、やはりドシン同様、帰らぬ人（物）に。死ぬわけでも壊れるわけでもなく、静かに世界から姿を消していくのです。いろいろなものが異次元に消えていく光景は、感慨深いものを感じます……。





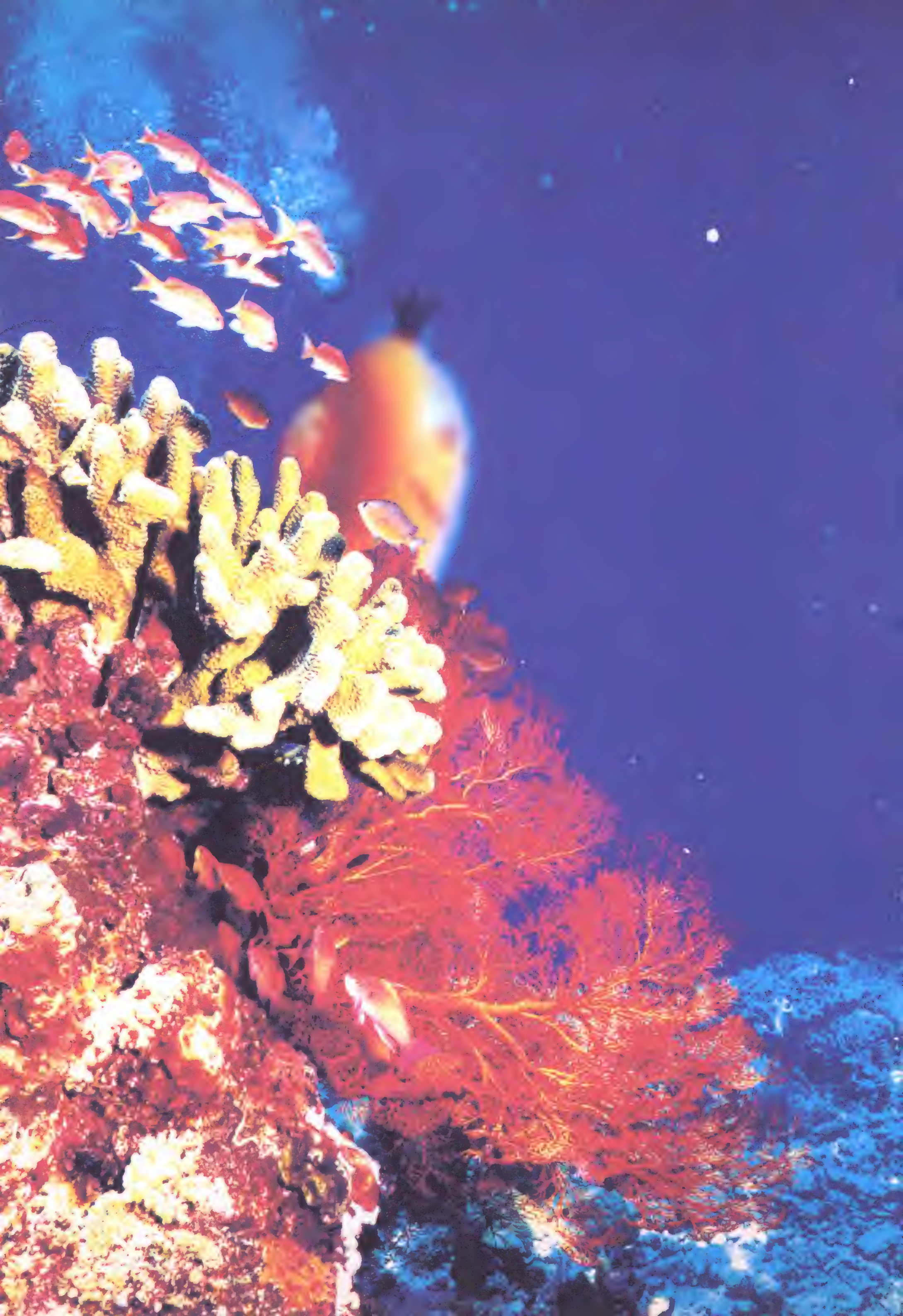


ドシンが落ちると、ゲームオーバーになります。この先に何があるかは、誰にもわからない謎なのです……。

人間を世界の果ての先に放り投げるドシン。いったい人間はこの時、どんなことを考えているのでしょうか？

もったいないですがモニュメントを放り投げてみました。静かに水に沈むように、異次元に落ちていく……。

異次元で消せるもの
・ドシンを含む、ドシンが持てるすべてのもの





あなたの悩みにお答えします。

南国こども電話相談室

南国こども電話相談室

また来週!!





行こう　イイナンゴク

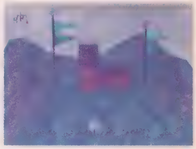
62-D150-117059

（一部地域ではご利用になれません。）

Q ヘンポの視点でうまく動けないでちゅ!!



A Cボタンユニットの下を押すことでヘンポの視点で行動することができます。しかし、思い通りに動かしづらいという欠点があります。ですが、3Dスティックをちゃんと進みたい方向にズレることなく倒すことで動かしやすくなるのです。どう考えてもヘンポ視点は操作しにくいのですが、それでもヘンポという方はお試しください。



ヘンポの視点は、人間や植物、建物がより大きく見えるのです。

Q モニュメントをすべて建てるとどうなるの？



A モニュメントをすべて建てると、とても恐ろしいことが起こると言われています。南国の神のお怒りに触れるかもしれないので、とてもここでは言えませんが、普通じゃ考えられないことが起こると伝記には記されているのです。その秘密をソドルが知っているという噂も聞きますが、さだかではありません。本当に謎なのです…

…。



すべてのモニュメントを揃えるのも一苦労。頑張りましょうね。

Q：ドシンは偏平足でちゅか？　A：謎です。

Q 旗の色をかえたいんだけど……。



A. 旗の色を変えるには、変えたい集落に加えたい色の人間を連れていきましょう。例えば、赤い旗の集落に青い色の人間を連れていくと、赤と青の旗が並びます。逆にそこから青の旗を消したい場合は、青の人間を集落から離れた場所に連れていくか、踏み潰しましょう（かわいそうですが……）。その要領で他の色も試してみて下さい。



4色の旗が揃うと、嬉しくてハッピーな気持ちになるのはなぜ？

Q 地面を低くすると涌き出る水は海水ですか？

A. 池だといえば池だし、川だといえば川、海といえば海。明確な違いは南国にありません。だから「これは池、これは海」と、自分で決めていいのです。しかし、最初にゲームを始めたときの地形からして、大きな海に浮かぶ島々というイメージが思い浮かばないですか？　そこに川や池を作るというニュアンスではどうでしょうか？



規模で分けるのもひとつの手。これは池という感じがしますね。



Q: 植物は、ほうれん草でちゅか？　|　A: 木です。

Q. どうも山男です。山はどこまで高くなるのかのう？



A. 山の標高には限界があるのです。しかし限界があるとはいえ、いちばん大きくなったドシンの身長よりもずっと高くなります。その山の頂上に行くと、まるで雲の上にいるかのような気分に。頂上から遥か下の地面にジャンプして楽しむのもおもしろいですよ。

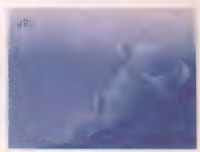


山中から下を見下ろすと、高すぎて地面がまったく見えません。

Q. どうも海女です。海はどこまで深くなるのかしら？



A. 海の深度には限界があります。しかし限界があるとはいえ、いちばん大きくなったドシンの身長よりもずっと深くなります。海を泳ぐ魚も、さすがに深い水域では泳いでいません。海を深くすることでドシンの動きが鈍くなるので深くしすぎるのも問題ですね。地面を平担にするテクニックを使うことで、深い大陸棚も形成できますよ。



どんなに深い海でも、ドシンはグーグーと寝てしまいます……。



Q：高橋名人に「ゲームは一日1時間」と言われまちた。 | A：『巨人のドシン1』を2回できますね。

Q. ボックスは誰が何の為に落としているの？頭に落ちてきたぞ。



A. 正午をまわると空から落ちてくる謎のボックス。ボックスからはハートやドクロ、植物や人間などが飛び出してきます。そんなボックスを落としているのは、ソドルによると“巨人になり切れなかった何か”らしいのですが、宇宙人だという説もあるようです。とにかく悪意を持った存在ではないようなので、心配はいらないですね。



多くの行動をすることで、ボックスの出現率が上がるという噂。

Q. すぐ寝て困る。寝すぎだっつーの!!



A. ドシンが寝る条件はふたつあります。“サブメニューを表示させる”と“長時間何もしない”のふたつです。マップを見るためにサブメニューを開くとその度にドシンが寝てしまうので、マップを表示したいときは、十字キーを押してマップを表示させることをオススメ。円滑にゲームを進めたいときなどには十字キーが便利です。



人間たちと一緒に寝ています。とてもほのぼのした光景ですね。



Q：ドシンは裸んぼ？ | A：謎です。

Q 人口は多いのに、どこにも人間がいない……。

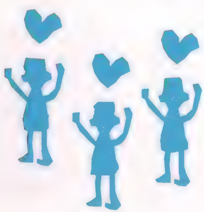


A ごく稀ですが、人口の多い状態で集落のある大陸を沈めることで、このような現象が発生することがあります。別に人間が透明になっているわけでもバグでもなく、人間はマップの左隅にいるはずです。世界の果てから落ちることなく、ワラワラと泳いでいます。人間たちがどこに向かおうとしているのかは、未だに謎のままです。



集落も大陸も人影もないのに、なぜか人口はこんなに多く……。

Q 人間は、なんてしゃべっているの？



A 南国に住む人間たちの言葉を私たちが理解することはできません。ハートが出る時に発する喜びの声や、ドクロを出して悲しんでいる声などは、聞くだけで人間たちの感情はわかりますよね。しかし、新しい集落に人間を連れていったときに発する歓迎の声は、なんとなく「いらっしゃい」と聞こえますが……、どうなんでしょうか。

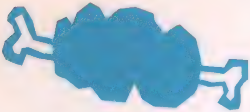


何を言っているかわからなくても、感情が伝わってきますよね。



Q：ボスはどこでちゅか？ | A：いません。

Q. 人間が食べているものは何ですか？ うまい棒？



A. 確かに棒を持って食べているように見えますが、うまい棒ではありません。この食物は、マンガによく登場する“マンガ肉”です。『はじめ人間ギャートルズ』の原始人のキャラクターが食べていた肉にも似ているので、“原始肉”ともよばれているようです。どの動物の肉か不明ですが、マンモスの肉なのではないかと推測します。



誰しも、このマンガ肉を食べたいと思ったことがあるはずです。

Q. 人間がプチプチつぶれちゃうの!!

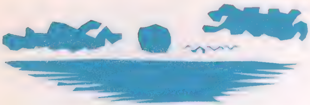
A. 大きくなった巨人は、その体重で人間を踏み潰すことがあるのです。人口の多い集落などを歩く場合は、踏み潰さないで歩くのが逆に難しいといえます。踏み潰さず歩くには、ふたつの方法があります。Cボタンユニットの下を何度か押してヘンポの視点にして歩くか、3Dスティックを軽く進む方向に倒して歩くと回避できるのです。



3Dスティックがすごいのは、“抜き足差し足”、つまりスリ足ができるところ。

Q：犯人は誰かなんてわかんないよ!! | A：捜査の必要はありません。

Q もっと長生きしたいです。できることなら死にたくない。



A. 南国の一日は、私たちの住む世界で30分。時間が来ると、ドシンは入滅し、新しいドシンへとゲームは受け継がれます。この法則は、いくら善行をしても、どんなに気張っても変えることができないのです。長生きをするよりも、その限られた時間の中でどれだけ充実した行動をとれるかが大切。目標を決めてゲームに挑みましょう。



バカなことをして遊びまくるのもうひとつの楽しみ方といえます。

Q ドシンの髪の毛ってどーなってんの？ ヅラ？



A. “オ○ケのQ太郎”のような3本の毛のように思われている方もいるようですが、実はドシンの髪の毛は、バサバサした毛が頭の渦巻きのあたりから、集中して生えているのです。あまり髪型を整えているとはいえないですが、チョンマゲのようでカッコイイと思いませんか？　アフロやシャギーのドシンがいたらおもしろいですよね。



ゲーム画面では、ドシンの髪型があまりよくわかりませんよね。



Q：ヘンボはヘソでちゅか？ ｜ A：『巨人のドシン1』の取扱説明書の4ページを読みましょう。

Q. ヘンポってなんでしょうかね？ヘンポヘンポ♪

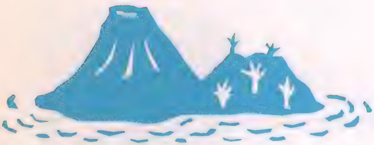
A. "ヘンポ"は、チンポとヘソの中間的なもので、ドシンのヘソのあたりにポコっと出ています。オシッコが出るわけでもなく、ヘソの尾が切れた跡でもなく、不思議なモノとして、いまだになんなのか正体がわかっていません。ある学者は、ドシンの頭はフェイクで、ヘンポにこそドシンの本質があるという説を語っていますが……。



視点をヘンポの高さにすることができます。コクピットかもね？

Q. なんだかセーブされなくなっちゃった。壊れた？

A. 壊れたかもしれませんが、壊れていないかもしれません。それは、64DD本体に内蔵されている時計を変更したことで発生した事故の可能性が考えられます。時計を最初に設定していた時間よりも昔にすることで、セーブされなくなるのです。ちゃんとセーブができるように直すには、元の時間に戻してゲームを進めれば良いでしょう。





セーブしたと思っていても、遊んだデータはセーブされず……。



Q：怪獣は……　A：出ません。

Q 赤いヘイト巨人なのに青空だよ!? バグった？



A. ヘイト巨人になると、空に暗雲がたちこもります。しかし、ヘイト巨人なのに、さわやかな青空になることもあるのです。それは、もうすぐ夕焼けになるという時に発生します。今まで暗い雲に覆われていた南国が突然青空になり、ドス黒い雰囲気も消えてしまうのです。ゲーム終了5分前から、ヘイト巨人でいるといいでしょう。



青空になっても、やれることはヘイト巨人とまったく同じです。

Q ゲームのナレーションの声はどこのオネーチャンですか？



A. ソドルの声ですか？　って嘘です。ナレーションの声は、女優であり、元レースクイーンの緒川たまきさんです。彼女の声にグッときた方も多いのではないでしょうか？　なぜ、ナレーションに緒川さんなのか？　このゲームのディレクターである飯田和敏が、彼女の大ファンだから……という噂もありますが、その理由は不明です。



ドシンが大きくなる場面。緒川さんの声が聞けるひととき です。

Q：ドシンが動きまちぇん!!　|　A：十字キーでなく、3Dスティックで操作してください。

Q. 世界の果ての先には行けますか？ 行けるなら行きたいです。

A. 世界の果てには行けますが、その先へ進むことはできません。果てに足を踏み入れることで、奈落の底へと落ちてしまいます。たまに人間が果ての先で泳いでいることがありますが、ドシンはそこに行くことはできません。もう一度ドシンの人生をやり直したい場合、どうでもよくなった場合、足を踏み入れてもいいかもしれません。



落ちたその先には、いったい何があるのでしょうか？　謎です。

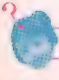
Q. 何もないところに集落の印が!! なんなのかしらッ!?



A. 人間がいなくても、たまに集落の印がマップに表示されることがあります。陸がまったくない海上でもそのような現象が発生します。しかしこれはバグではなく、人間がその場所を泳いで通過したり、集落を作ったはいいが、人間が徘徊してしまった場合に発生します。他にも原因はありますが、それがいちばん多い原因でしょうね。



海上にある集落の印。水中に集落があるわけではないようです。



Q：赤いラブ巨人になりたいでちゅ。｜A：なれません。

Q ボケて徘徊ぐせのある人間をどうしたら良いでしょうか……。



A ボケて徘徊しているわけではありません。竜巻や火山などの災害によって集落が掻き回されると、人間は集落からはずれる場合があります。集落の人口が増えることでも、集落からはずれる人間が出てきます。常に人間たちは集落からはずれる状態にあるのです。ウロウロしている人間は、抱いて集落に連れていってあげましょうね。



波のさざなう海岸線で愛を語らう恋人なのかもしれませんよね？

Q オヤジの頭のように、大地の植物も枯れてしまいます。

A お父上の頭には発毛剤をかければよいですが、大地の植物を枯らさないためには水が有効です。水の付近にある植物は、そうでない植物よりもわずかながら枯れにくいのです。植物の付近から新しい植物が生えてくることもあるので植物を増やしたい場合、むやみやたらに楽園エネルギーを吸うのは控えたほうがいいかもしれませんね。



色あせた植物は、枯れる寸前の植物。突然消えてしまうことも。



Q：金と銀はありまちゅか？ | A：それは他のゲームです。

Q. 絶対にUFOだ!! 楽園じゃないのに光がフワーッと出たんだよ!!



A. 緑の光はUFOではありません。その光も植物が密集してできる、楽園が生み出す楽園エネルギーなのです。おもしろい現象として、木が生い茂っていなくても、楽園エネルギーが発生することがあります。植物がまばらに散らばっている場所では、植物と植物のエネルギーが微妙に重なり合うと、そのような現象が発生するようです。

偶然が生み出した、自然界の不思議と言えるかもしれませんね。



Q. ドシンは溺れますか？ ドシンは泳げますか？ 私は泳げません。

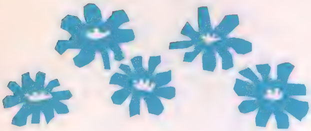
A. ドシンが泳ぐ瞬間を目撃したことがないので、泳げるかどうかは不明ですが、少なくともドシンは溺れません。ドシン出現から入滅まで、ずっと水中にドシンを沈めるという南国大学での実験結果でも、それは実証されています。ドシンから気泡が出ていることから、空気をためておくタンクのようなものがあるとも考えられています。

水中で寝るという、奇人変人もビックリの荒行をなしとげます。



Q： 主人公は巨人でちゅか？ドシンでちゅか？ ｜ A： 巨人のドシンです。

Q 裏技を発見しました。
花が突然咲いたんです。

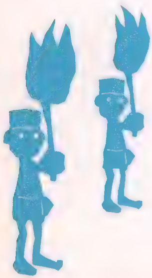


A 残念ながら、それは裏技ではありませんね。ある程度大きくなったドシンは、人間を踏み潰してしまいます。その踏み潰された跡に一輪の花が咲くのです。花は次のゲームプレイ時に、植物となって生まれ変わります。ちなみにいっぱい人間を潰すと、そこは楽園になりますよ。でも潰された人間は、ちょっとかわいそうですね。



ドシンに踏み潰されると同時に魂が昇天。そこに花が咲きます。

Q 人間が仕事をしてくれません。
低賃金に対するストでしょうか？



A 人間たちは賃金で働いているわけではないので、ストではないと思われます。それはきっと、"遊びの日"なのでしょう。遊びの日は、人間たちは働きません。つまり、家も建てませんし、畑も耕しません。無論、人間たちに植物を与えても何もしません。そんな日は、地面のアゲ・サゲにいそしんでみるのもいいかもしれませんね。



遊びの日は、人間がブラブラ集団で遊んでいる光景が見れます。



南国こども電話相談室



ハイ、コチラ
“南国こども電話相談室”デス。
アナタの悩みに
ドンドンお答えシチャウヨ♪

巨人のドシン1
公式ガイドブック
南の島で、大きくなって

[監　修]
有限会社パーラム
株式会社マリーガルマネジメント

[スタッフ]

編集・文……………………


伊藤ガビン
ポストーク


池松江美
ポストーク


プチワラ
プチワラコミュニケーションズ


谷水輝久
双葉社

デザイン……………………


大岡寛典


鈴木陽々
ヨーヨーラランデーズ


川井ララ
ヨーヨーラランデーズ

イラストレーション………


本田佳世


池松江美
ポストーク


姉川たく

写真………………………


佐藤憲一


伊藤かおる
ぷれすアルファ

筆ペン書道…………………


白根ゆたんぽ

[協　力]
株式会社ランドネットディディ

[発行者]
諸角　裕

[発行所]
株式会社双葉社
〒162-8540　東京都新宿区東五軒町3番28号
電話　03-5261-7637
振替　00180-6-117299

[印刷・製本]
三晃印刷株式会社

♪乱丁本、落丁本はお取り替えいたします。
♪本書の内容を無断で複製・複写・転載することは固くお断りします。
♪定価・発行日はカバーに表示してあります。
♪ゲームの内容についての電話でのお問い合わせは、いっさい受け付けておりません。ご了承ください。

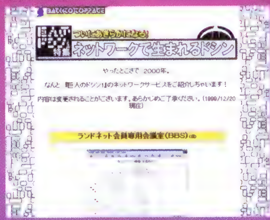
Printed in Japan
INBN4-575-16201-9 C0076

ドシン公認ファンページ

http://www2u.biglobe.ne.jp/~gameweb/kyojin/index.htm

ドシンファン必見のWebページ!! ドシンの熱烈なファンなだけあって、ゲームに関するありとあらゆる情報が掲載されています。『巨人のドシン1』を楽しむ参考にどうぞ。







↑細かい『巨人のドシン1』の情報が載っています。ランドネットDD入会のしくみなどもあって、とても親切。

→ドシンの輪を広めるために必要不可欠なランドネットDDのインターネットシステムの最新情報もあるんです。

↓ゲームをプレイしているユーザー同士が交流を交わす掲示板もありますよ。仲間をどんどん作りましょう♪

巨人ノドシン

http://ascii.room.ne.jp/~puchico/kyojing.html

プチワラコミュニケーションズの運営する純粋な『巨人のドシン1』ファンWebページ。もちろん非公式ですが、飯田さんもちょくちょく遊びに来ているようです(?)。



文字も絵も、四角形の記号で表現されているとてもシュールで8ビットな雰囲気が漂うWebページですよね。

ランドネットDD オフィシャルホームページ

http://www.randnetdd.co.jp/

2000年現在、『巨人のドシン1』を遊ぶためには、ランドネットDDの会員になる必要があるのはご存知の通り。ここでは、オンラインで会員に登録できるのです。







↑ランドネットDDのシステムや、これから配送されるゲームの情報が満載。きっと会員になりたくなるハズ!?

→会員になると、さまざまなサービスを受けることができます。会員しか手に入らない限定N64もありますよ。

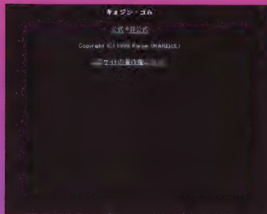
↓これから64DDで遊べるゲームが続々と登場します。『巨人のドシン1』もそのゲームのひとつなんですよ。

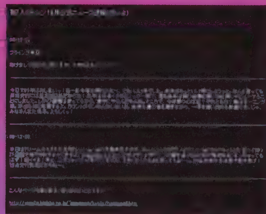
ドシン・イン・ザ・サイバースペース

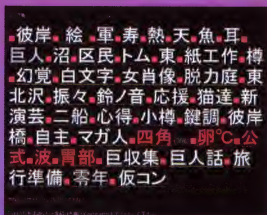
99年12月1日に発売され、ランドネット会員に配送された『巨人のドシン1』。早くもWebページがいくつか存在するようです。情報収集やドシンプレイヤー同士の交流の場として活用してみてはいかがでしょうか？　では、それらのWebページを紹介していきたいと思います。

キョジン・コム
http://www.kyojin.com

ゲームを作った本人たちが繰り広げる非公式ドシンワールド。公式と非公式のwebが混在していてシャガデリックな雰囲気がGOOD♪ ドシン情報はここが一番早いかも!?







↑黒を基調にした、渋いデザインのWebページですね。ここから公式と非公式のふたつのページに移動します。

→過去に公開した『巨人のドシン1』情報や、ゲーム開発の近況報告なども閲覧することができますよ。

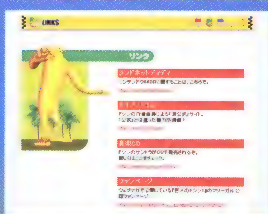
↓リンク集も充実してます……が、ゲームに直接関係のないWebページもあってバラエティーに富んでいます。

巨人のドシン1 オフィシャルホームページ
http://www.randnetdd.co.jp/kyojin/

『巨人のドシン1』のすべてを知ることができちゃう♪　ココを見たら『巨人のドシン1』がどんなゲームなのか完璧にわかるでしょう。これであなたもドシンの虜!!







↑イラストが愛らしいトップページ。ゲームに関するコンテンツが漏らすところなくギッシリ詰まっています。

→『巨人のドシン1』に関する不明点やQ&A、開発者からユーザーへのご挨拶などが掲載されていますよ。

↓このゲームに関係のあるWebページにリンクしています。すべてを巡ってドシンフリークになりましょう。

トロイの木象

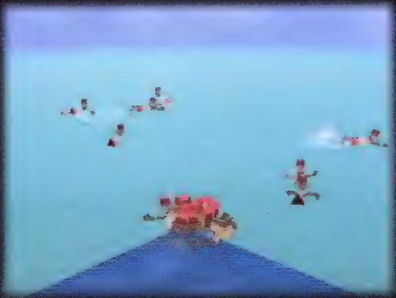
昔々、人間たちが戦ばかりしていたことがあった。親の代の人間たちが丹精こめて作りあげた建物や田畑は武器を作るために解体され、また敵に壊されたりして、あたり一面寒々とした荒野原になってしまった。人間たちの荒んだ心が動物たちにも移ったようで、魚や鳥も喧嘩ばかりしていた。子どもたちがじゃんけんをする時も、グーは拳骨で殴り、パーは平手打ち、チョキはハサミで切りかかって血だらけになって遊ぶというルールが定着するほど世も末、まさに死屍累々の戦国時代だった。ところで、緑の種族には喉から手が出るほど欲しいものがあった。黄色の種族が大事にしている、象の形の木でできた大きなモニュメントである。緑の種族は象やサイなどの大きくて強い動物を神と崇めていたので、偶像礼拝のためにも木の象がなんとしても必要だったのである。それをスパイから聞いた黄色の民族は、これは緑の奴らを一斉に滅ぼすまたとないチャンスだと色めき立った。



黄色の戦士が木の象の中に何百人も隠れていて、緑色の種族が象を盗みに来たときに中から踊り出して奇襲攻撃をしようということになった。そして、ある夜、象の中に隠れていた黄色の種族が緑色の種族に襲い掛かろうと外に出た瞬間、そこには象どころではなく大きな見たことのない黄色い生き物が木象と合体していた。二つの種族はしばらくあっけにとられていたが、我に返って巨人を神と崇めることで意見が一致し、めでたく和解したそうだ。

底無しおいらん淵

人間は自殺するとなかなか天国に行けないと言うけれど、その魂はいったいどこをさ迷っているのか、ひいお爺さんに聞いても分かるまい。 あるところに一人の可哀想な若者がいた。その若者は、水車小屋で働いていたが火事で焼けてしまい、仕事もないし、慰めを求めようと遊郭に行ったが、犬をも怖がるほどの臆病者だったので女人にも相手にされず、すっかり絶望して死のうと思った。世界の行き止まりまで泳ぐとそこは崖っぷちになっていて、まっさかさまに転落すればこの世から解放されると聞いていたので、その世界の果てを目指すことにした。それは大変な道のりだった。若者は途中で何度も足がつって溺れそうになったが、ここで死ぬのはまだ早い、世界の果てで果ててやろうと意地になっていた。



そして数日後、やっと世界の果てらしきところまでたどり着いた。目の前には不吉な黒い虚無の世界が口を開いている。あそこにとびこめば、楽になれる。若者が一歩足を踏み出そうとしたその時、信じられない光景を見てしまった。何十人もの人間が群れをなして世界の果ての境界線のあたりを泳いでいるのだった。というよりも、人間だった魂が浮遊していると言ったほうが良いかもしれない。恐怖で縮み上がった若者は、そのまま怨霊たちに海の底にひきずりこまれそうになった。そのとき、大きな黄色い手が若者をすくいあげて、あとで気づいたときは浜辺に横たわっていた。帰ってきた若者は、死ぬことに対して前よりも臆病になり、もう自殺はすまいと誓ったそうだ。

串刺し巨人

昔々、島に干ばつがあって、大地は荒れ果て砂と岩ばかり、作物は何も育たなくなってしまった。人間たちは困り果てて、雨乞いをしようということになった。雨乞いの儀式にはいけにえが必要だった。しかし誰もいけにえになりたがる者はいなかった。誰が犠牲になるかで喧嘩が始まりそうになった時、皆の衆の目の前を黄色い大きなものが横切った。「あいつだ、あいつは緑の作物をたくさん自分の中に取りいれて大きくなる、自分勝手なやつだ。俺たちの敵じゃないか」「あいつがいなければ、こんなに大地が荒れ果てることもなかったろうに」島の住人の意見が一致したので、黄色い巨人を雨乞いのいけにえにすることになった。しかし、あんなに大きな巨人をどうやって捕まえていいものか見当がつかない。人間たちは、なすすべもなく巨人の周りをぐるぐると走り回った。すると目が回ってふらふらになった巨人はばったり倒れた。そこをすかさず皆で力を合わせて串刺しにした。けれど一滴の血も出なかったので気味が悪い、やはり魔物だったんだと人間たちはおじけづいた。人間たちは串刺しにした巨人を置き去りにして、100マイルの彼方に逃げ去った。



　一ヶ月後、勇気のある人間がそこに戻ってみると、巨人はあとかたもなく消え失せて、その場所には大きな池ができていたそうだ。それが巨人の流した涙だったのかどうかは誰にも分からないが、さしあたって水不足が解消されたので人間たちは大喜びしたそうだ。

白髭長者

　昔々、島のちょうど真中に太陽が隠れるくらいとても高い山があった。その山はいつもは墓石のように静まりかえっていたけれど、何十年かに一度、前触れもなく噴火することがあるので頑固爺さんのようだと人間に恐れられていた。ごつごつとした岩肌の近寄りがたい雰囲気の山だった。あるとき、羊飼いの小僧が、その山に一人で迷い込んでしまったことがあった。小僧はお父さんもお母さんも死んでしまい、天涯孤独のみなしごだった。ただ、一匹飼っている年寄り羊のジメリだけが友達だった。ある霧の深い夜、ジメリは新鮮な草を探してどんどん山へ登っていった。小僧は羊と別れると誰も愚痴を言う相手がいなくなってしまうのでいそいでジメリを追いかけた。その時、大地を揺るがす轟音とともに、山の頂上から白い煙が噴き出した。「噴火だ!」羊飼いの小僧は危険を察知するとジメリを置き去りにして真っ先に逃げ出した。安全なところにたどり着いてから後ろを振り返って見ると、そこには顔じゅう白い髭におおわれた大きな巨人が立っていた。そして噴火口のあたりからは羊の焼けたジンギスカンのおいしそうな匂いが漂ってきた。小僧は驚きと恐怖でほとんど腰を抜かし、やっとの思いで村に帰ると、山の神を見たと住人たちに触れ回った。羊飼いの小僧はそれから誰よりも長生きしたので、お腹を空かせた白髭の山の神に羊を捧げると不老長寿になれるという話が広まったそうだ。



紫の花畑

昔々、人間の子どもたちの間である不吉な迷信が広まったことがあった。それは「紫の花畑」という言葉を20歳になるまで覚えていると死ぬ、という言い伝えである。パルト島にははやり病はなかったが、たまに何人もの人間がごっそり消えてしまうことがあって、それは紫の花畑のたたりだとまことしやかに伝えられていた。ところがあるところにハンスという勇敢な若者がいて、彼はたいそう強気に「紫の花畑という言葉をずっと忘れないでいてどうなるかみてやろう」と心に決めていた。そして19歳の最後の日、ハンスは樅の枝でこしらえた頑丈な棍棒を持って、20歳になる瞬間まで夜通し歩き回ることにした。



ハンスは棍棒を振り回しながら、少しでも心細くなると自分で作った歌を大きな声で歌った。

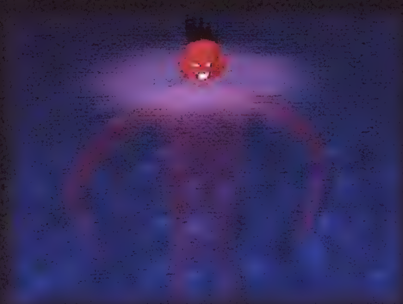
『紫の花 は悪の花／お天道様の光で／溶けてしまえ／仔牛の餌にもなりゃしない』

そうやって勇ましく歩いていると、急に目の前が開かれて、ハンスはあっと驚いた。あたり一面、紫色の花畑で神々しいくらいに輝いていた。ハンスはそれを見たとたん、あまりの衝撃に口がきけなくなって、うつけたようになって、頭のほうも4歳くらいまで若返ってしまった。ハンスが何を見たのかは誰も知らない。

なぞなぞ大入道

昔々、お天道様が今よりも真っ赤だったとき、浜辺で正午ちょうどに太陽をじかに見ると、いつのまにか真っ赤な大入道が海の向こうに現れて人間をさらっていくという言い伝えがあった。でも、さらわれそうになった時に大入道が答えられない難しいなぞなぞを出すと、答えを探している間に逃げだせるという話だった。島にはとっさのなぞなぞで命拾いした人間たちの武勇伝がいくつか語り継がれていた。

ある日鍛冶屋のヨハンセンは、小鳥の鳴き声に誘われてついうっかり太陽を見てしまい、するとたちまち言い伝えどおり海のほうに大入道が現れた。真っ赤な顔でこちらを睨んでいて、哀れな鍛冶屋はすっかりちぢみあがってしまった。口から飛び出しそうになる心臓を押さえて、咄嗟に思い付いたなぞなぞを叫んだ。



「ころんだとき たべるもちはなんだ？」

考え込んでいる大入道を見てヨハンセンは「助かった」と思って逃げ出した。ところが慌てていたので逃げる途中でしりもちをついて、身をもって答えを教えてしまい、結局さらわれてしまったそうだ。

この話はまだまだ続くんだけど、話してくれたうちのお祖母さんが物覚えが悪くなって、後のほうは忘れてしまったのさ。

本当は恐い巨人のドシン

語り手❁池松江美

昔々、巨人がいた。黄色いときはたいてい人間に好かれたが、赤く変化すると荒っぽくなって、悪さをしては人間に嫌われた。たまに、黄色い顔に柔和な微笑みを浮かべていても、腹の中では何を考えているか分からない巨人が出現して、そういう巨人は悪魔と契約を交わしたかのようにあっという間に大きくなり、しまいには何代も語り継がれるような大事件をおこしたものだ。これらは、そんな悪名高い巨人にまつわる、奇妙で恐ろしい寓話である。

赤捨て島

昔々、赤の種族と青の種族の仲がたいそう悪くなったことがあった。青い種族は泳ぎが上手だったので、赤い種族の分も魚を獲ってきてやり、お返しに赤い種族は肉をあげることで、バランスの取れた食生活がなりたっていた。ところがあるとき、肉を食べ過ぎると、動脈硬化になると言い出した青の種族の若者がいた。言われてみれば青の種族のほうが平均寿命が高いのだった。青の種族は、これからは一切肉は食べない、そしてもし赤の種族が魚を欲しければ、



1パイントあたり5グルデンで販売すると言い出した。赤の種族たちは法外な値段に憤慨した。舌道楽の彼らは、ディナーのコースで魚か肉かを選択できないことに耐えられなかったのである。赤と青の種族間抗争は激しくなる一方だった。島は上から下まで蜂の巣をつついたような大騒ぎになった。ところがある日、島は突然静かになった。言い争いの声は全く聞こえなくなった。なぜなら、赤の種族が一人残らずどこかへ消えてしまったからである。人間たちは静寂を取り戻した島で気持ち良さそうに昼寝をする巨人を見て、あれのしわざに違いないと声をひそめて噂しあったが、真相を解明しようとする勇気のある者はいなかった。ただ、ときおり強い海風が吹くと、肉食の赤い種族の体臭がどこからともなく風に乗ってやってきてほのかに匂うことがあるそうだ。

アメリカ大陸が舞台ですか？

司会：このゲームには、明確な設定はないのですが、ある実在の場所がモデルになっているらしいです。どこだと思いますか？
あみ：う〜ん……、島？
司会：[illegible]
かのこ：わかった!!　北アメリカ？
めぐみ：メキシコ？　なんかとても暑そうなところ。
あみ：アメリカ大陸が舞台ですか？
めぐみ：アメリカ人がいないから、移民前のアメリカかも。
司会：なんでアメリカなんですか(笑)？
かのこ：なんか、荒野っぽいところとか
[illegible]
司会：これはバリ島がモデルらしいんですよ。
めぐみ：わかったエジプト!!
司会：いやバリ島です。
かのこ：アメリカだよこれ。
すずか：破壊してよ破壊。
——[illegible]

レゴブロックみたいで楽しい。買いたい。

司会：ここまでプレイしてみて、感想としてはどうですか？
あみ：楽しい!!　ドシンってなんかレゴブロックみたいで楽しい!!　買いたい、80点あげちゃう!!
かのこ：島も好きになった。とっても癒される感じがします。プレステとかにはないんですよね？
司会：ア、プレステにはないですね。今のところ、N64のディスクドライブ専用です。めぐみさんはこのゲーム、どうでしたか？
めぐみ：ドシンがすごくかわいい〜。[illegible]64DDっていうのはよくわからないけれど、あと、『シーマン』も欲しいデー。[illegible]
あみ：『シーマン』ってあの毒舌の？　あれ、遊んでいる途中にむかついて電源消しちゃったりしちゃうんだよねー。
すずか：『シーマン』あるよー。やる？
めぐみ：え？　本当ですか!!　やりたいですー!!
司会：あはは……、『シーマン』もいいですが、すずかさんの『巨人のドシン1』の感想はどうですか？
すずか：ドリキャスの『○○○○』ってゲームよりおもしろいです。あれはちょっと……。
かのこ：いくらですか？　ドシン。
司会：『巨人のドシン1』だけでは今のところ販売していないんですよ。おもちゃ屋で買うならば、N64用ディスクドライブと、『マリオアーティスト』シリーズなどのゲームが6本、インターネットの接続料などが込みの料金で、30,000円で購入できます。
あみ：えー!!　高い!!
めぐみ：でもディスクドライブにゲームが6本つくなら普通かも。インターネットもしたいし!!
司会：毎月、クレジットカードや銀行引き落しでの支払いで、2,500円というのもありますよ。
かのこ：それいいかも。ネットもできるなら。私、プロバイダーだけで毎年30,000円いくもの。
すずか：プレゼントされるなら欲しい(笑)。
司会：本日は、ありがとうございました。



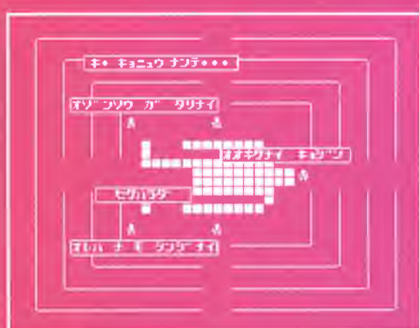
1時間を過ぎてゲームに慣れてくると、ギャルたちも盛りあがってきて、過激な発言もするように……。



かわりばんこにゲームをプレイするギャル4人衆。そのプレイスタイルで、手に取るように性格がわかる。

爆乳の集いは終わり……

爆乳ドシンプレイに明け暮れたギャル4人衆は、アフター5の時間が近づき、帰路につきました。今日という一日を彼女たちはきっと忘れないだろう。熱いドシンとの思い出として、永遠に……。



かのこ：愛されたいから良いことしよ。
すずか：さっき言ってた悪いドシンになろーよー!!
かのこ：えー!!　悪いのはイヤなの!!
すずか：破壊しまくろーよー。壊して人間を絶滅させたい。
司会：破壊がお好きなんですか？
すずか：うん、好き。
かのこ：じゃあ、思いきってRボタン押します!!
◆Rボタンでドシンがヘイト巨人に変身する。
すずか：うわー!!　真っ赤になった!!
かのこ：イヤンッ!!　ドクロ出まくり!!
[illegible]
すずか：ドシンの頭、オチンチンの先っちょみたい。
司会：!!
あみ：先にしては黒いの出てるよ。
司会：出てるって……、あれは髪の毛ですよ。
かのこ：悪いの嫌だから、元の良い巨人に戻す!!
すずか：そういえばさっきから聞こえる「ぴょん」って声、『パネルでポン』の声じゃない!?
司会：いや、私も前そう思った時期があったのですが、サウンドを担当した方が違うようなので、似ているのは偶然だとおもいますよ。それにしてもマニアックですね。
[illegible]
[illegible]
司会：そう、ドシンの声です。
かのこ：すごくかわいい声ですよねー。キュート♪
あみ：みょん♪
かのこ：ミョョョォン

80歳とかのおじいちゃんでも立つよ

めぐみ：あ、なんかでかいの建ったよ!!
司会：[illegible]大きく[illegible]
り始めます
めぐみ：ウンチみたい。
かのこ：なんか踊ってるよ人間が!!
すずか：破壊しよう。とにかく破壊。
かのこ：あ、またドシンが大きくなった!!　おしりがセクシー♪
あみ：なんかドシンのおしりってエッチっぽいと思う。
司会：唐突ですね。看護婦さん的にはどうですか？　ドシンの身体は。
すずか：私の働いている病院に入院しているおじいちゃんに似てる。
司会：[illegible]
れるのが好きとおっしゃってましたよね？
すずか：好きっていうか、仕事だし(笑)。あ、あのね!!　80歳とかのおじいちゃんでも立つよ、チンチン。
あみ：えーーー!!
すずか：チンチンを洗ってあげてると、大きくなるの。
司会：そんなときのおじいちゃんの態度はどうですか？
すずか：恥ずかしがってる(笑)。いくつになっても大きくなるのよ。
司会：ちょっとした逆セクハラですね。
すずか：そんなことないでしょー。洗ってあげてるんだもん。おじいちゃんだって嬉しいんじゃない(笑)？





冬の昼下がり、予定より遅れるも、4人のギャルが集合。4人とも、4人プレイをするのは初めてだという。



都内のあるマンションに撮影の場所がセッティングされた。ここでプレイの内容が収録されるのである……。





すずか
【看護婦】



あ　み
【女子高生】



めぐみ
【美容師見習い】



かのこ
【女子大生】

ドシンって黄疸なの!?

司会：皆さん、お忙しいところありがとうございます。さっそく『巨人のドシン1』で遊んでみてください。
すずか：昨日からの夜勤明けでさっき起きたのよ。寝起きの化粧をしていない顔だけれど許して。
司会：いやいや、素顔もお美しいですよ
すずか：このゲームをやればいいの？　64の本体を持ってないから、64のゲームを初めてやるよー。
めぐみ：どんなゲームかまったく知らされていないんだけど(笑)。
司会：巨人のドシンが、南国に現れるゲームです
◆N64の本体スイッチをONにする。
あみ：なにかわかんないよそんなんじゃ。
かのこ：私、ゲームあまりやらないんです。ようやく最近、プレイステーションやろうかと思いはじめて。
めぐみ：えー？　何か欲しいソフトあるんですかー？
かのこ：うん、プレイステーションに"ピングー"のゲームがあって、それやりたいの～。ピングー大好き。
めぐみ：あー、あれカワイイですよねー。声もいいですよね。ピングーの「ハゥホゥヒャウウォウファンファー」とかいう声。
◆『巨人のドシン1』のオープニングデモが始まる。
司会：ピングーもいいですが、さっそくゲームが始まりましたよ。
すずか：あれ？　ボタン押しても動かないよ。
司会：まだゲームのオープニングデモで、ドシンを動かすことはできませんよ。もうちょっと待ってください
すずか：デモはとばせないの？　毎回デモばっかじゃかったるいよねー。
司会：と、とばせませんよ。このデモも最初の1～2回しか流れませんので、楽しんで見てください
あみ：わたしヤリた～い!!
すずか：あみちゃん先にやっていいよ。
◆オープニングデモでドシンが南国に現れる
あみ：あ!!　なんか黄色いの出てきた!!
めぐみ：やーん、かわいい～!!
すずか：なにこれ(笑)。ドシンって黄疸なの？
司会：黄疸じゃないです。これがこのゲームの主人公、巨人のドシンです。このドシンを操作して、南国生活を満喫してください。
あみ：これ、どう操作するの？
◆コントローラの十字キーを押しているあみちゃん。
司会：十字キーではなくて、真ん中にあるピョコンと立ったレバー(3Dスティック)で動かしてください。
あみ：あ、動いた。カワイイ～♪
◆人間が樹木を求めている
めぐみ：なんか言ってるよ人が。
司会：樹木を欲しがっていますね。Aボタンで地面にある樹木を持って、人間のところに持っていってあげると喜びますよ。
◆しかし、無視して地面のアゲを楽しむあみちゃん。
あみ：おお!!　川が地面になった!!
めぐみ：すごい!!　自分が好きなように地面をいじれるんだ。これって『シムシティー』みたいなゲームなんですね。

オチンチンの先っちょみたい

かのこ：私にもやらしてー。
司会：Rボタンを押すことで、攻撃などができるヘイト巨人になれますよ。
◆しかし、無視して人間を踏みまくるかのこちゃん
かのこ：ハート出すのカーワーイーイー!!　全部集めるとどうなるなんですか？
司会：ドシンがひとまわり大きくなります。どんどん大きくなって、画面からはみ出すぐらいにもなりますよ。
すずか：あ、なんかガイコツでてるよ～。
かのこ：あ、ほんとだ!!　や～ん何コレ～!?
司会：ガイコツはドクロといいます。人間に嫌なことをすると出ますよ。ドクロをたくさん集めても大きくなれます。

ギャル大集合!! 巨人にメロメロ
爆乳ドシンプレイ大会!

「巨人ってなに？　っていうか爆乳？」というギャル4人に大集合してもらいました。そのギャルたちに、ドシンちゃんをこねくりまわしてもらおうという、とっても幸せな企画なのデース!!　青少年の皆さん、手と顔を洗って心してお読みください。司会は私、カリスマドシン家のプチワラがさせていただきます。ではスタートゥゥゥゥ!!

チクチクお注射しちゃうぞ!!

職業：看護婦
名前：すずか

★スリーサイズ：B91 W55 H82★性格：長女気質★好きなゲーム：ビートマニア★好きな男性のタイプ：内村光良(ウッチャンナンチャン)★初めてブラをつけたとき：中学2年生★自分の胸をものにたとえると：あましょく★チャームポイント：ミステリアスな感じがするところ★プロフィール：都内大型病院に勤務。生命が生まれる、神聖なる産院に勤めていた経験もあり、看護婦としてのスキルは超一級品。老人をお風呂に入れてキレイキレイしてあげるのが、最近の楽しみとか。

ケータイさえあれば全部OK!!

職業：女子高生
名前：あみ

★スリーサイズ：B89 W60 H8質★性[illegible]ンネル5★好きな男性のタイプ：優しい人質★初めてブラをつけたとき：中学1年生★自分の胸をものにたとえる[illegible]きい口★プロフィール：都内の某有名[illegible]ャピ女子高生だが超素朴。茶髪にガ[illegible]激な行動をとる下町系を爆進中である。

過激カリスマ美容師になる!!

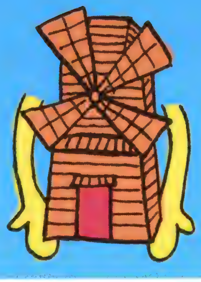
職業：美容師見習い
名前：めぐみ

★スリーサイズ：B89 W58 H86■性格：楽天家★好きなゲーム：桃太郎電鉄シリーズ★好きな男性のタイプ：男らしい人★初めてブラをつけたとき：中学2年生★自分の胸をものにたとえると：雲★チャームポイント：眼★プロフィール：美容師系の専門学校に通いながら、さらに美容院にてアルバイトをしているという、勤労な美容師見習い。実家で手伝いをしていなかったら、激怒した母親に家から追い出された経験アリ!!

キャンパスの男はみんな虜!!

職業：女子大生
名前：かのこ

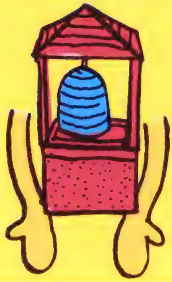
★スリーサイズ：B90 W58 H88★性[illegible]ーム★好きな男性のタイプ：渡部篤郎★初めてブラをつけたとき：小学6年生★自分の胸をものにたとえると：パンダ★チャームポイント：眼と頭脳★プロフィール：とあるOA機器メーカーに内定が決まっているナイスバディー女子大生。美味しいものを食べ歩くのが大好きで、焼肉やドイツ料理、中[illegible]♪」という大胆発言で挑発。



風車が持ち上がる rabbit



タフな体を持っているあなた。時には無茶をしたり、自分の限界に挑戦しようとして怪我をしてしまうこともあるようです。とくに格闘技を好みます。くれぐれも感情的になったり興奮しすぎて頭に血が上らないように気をつけましょう。自慢の体力が十分に発揮できる過酷なスポーツ、水泳・自転車・ランニングを連続して行うトライアスロンなどに果敢に挑戦すると良いでしょう。ただし筋肉痛と気管支炎に注意してください。



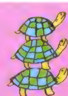
梵鐘楼が持ち上がる pigeon



あなたは健康管理が良くできています。自分の中でのペース配分を守り、無理な行動に出ることはありません。考えかたも柔軟で、どんな状況にも対応できます。ただ、子どもの時からのアレルギー体質などをひきずっているようですが、普段の行いがきちんとしているので、病気とうまく付き合っていくことができるでしょう。スポーツは、野球やサッカー、バスケットボールなどの団体競技と相性が良いです。



大木が持ち上がる tortoise



大木をやすやすと持ち上げられるあなた。意志が強固で自分の力でがんばれるタイプです。人に助けを求めません。ふだんは元気でも、病気の時はそれが裏目に出てしまい、我慢強いために発見や手当てが遅れがちです。素直に辛いときは辛いといいましょう。スポーツでは耐久力を試される複合競技に興味を持ちます。例を挙げると、犬ゾリ、カヤックなど。また今大人気の格闘技も良いでしょう。



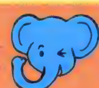
モニュメントが持ち上がる panda



あなたは用心深い性格です。自分のコンディションを冷静に判断して力を加減します。問題は睡眠不足になりやすいということ。心も体も休養が必要です。また、間違った健康法を鵜呑みにしやすい面もあります。運動は、スタミナがなくても良い、持久力よりも瞬発力を要求されるものが向いています。たとえば、ボクシングや弓道など。桜のようにパッとさわいでパッと散るのが良いという美学が根底にあるようです。



島が持ち上がる elephant

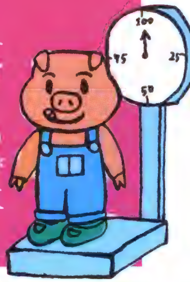


あなたは頑健でタフです。健康には気を使わずに何でもやってしまいます。弱みがあるとすれば、それは下半身。気持ちが集中できないと、力を存分に発揮できないようです。また、他の人に対して必要以上に闘争心を持ってしまいます。島を持ち上げられるほどならもっと堂々としていれば良いのです。周りにとりまきがいるといつもより力が出せるようです。まるで紅白歌合戦での和田アキ子のように親分肌で単純な性格ですね。

重力物占い

（じゅうりょくぶつ）

重力物占いは地球と密接に結びついた由緒正しい占いです。最近、類似名でどこの馬の骨ともつかない動物占いというものが人気のようですが、地軸の傾きまで計算に入れている本格派はこの重力物占いだけ。さて、やりかたですが、ゲームの中でドシンが大きくなるほど、持ち上げられる物の重さも重くなります。なので、重力に反してどれだけ重いものを持ち上げられるかであなたの健康運が分かります。



人間が持ち上がる　cuttlefish



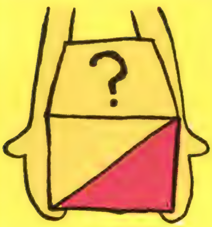

人間を軽々と持ち上げられるあなたの健康状態は極めて良好です。まさにハッスルしているという表現がぴったり。一見スタミナにあふれていますが無理は禁物。自分は丈夫だとたかをくくってあまり健康に気を使っていないようですが、調子が悪くなってから気づくのでは遅いのです。とくに、虫歯や視力の低下には注意しましょう。戸外へ出て日光にあたったり、アウトドアスポーツを楽しむとさらに元気ライフを満喫できるでしょう。

畑が持ち上がる　squirrel




畑を持ち上げることができるあなたは、健康管理によく気を使うタイプのようです。ただ、少々細かいことにこだわりすぎて心配性の気があります。ストレスがたまると病気の原因になることもあるので、おおらかな気持ちで過ごしましょう。今年は充実した体力に恵まれますが、注意しなければならないのは、肩や腰などの関節です。また、過食にも気をつけて。運動は水中ウォーキングやヨガなどあまり激しくないものが向いています。

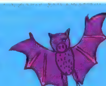
大きなボックスが持ち上がる　crab





あなたはいつも健康に気を使っているタイプですね。とくに、風邪など伝染する病気に過敏のようです。独自の予防法で未然に症状が重くなるのを防ぎます。また、精神的な面で切り替えがうまくストレスを乗り越えることができます。運動もその特質を生かして短時間で集中して行うものが向いています。たとえば、流鏑馬や射撃など。また、世間の波に踊らされて流行のスポーツに飛びつきやすい一面も持っています。

民家が持ち上がる　bat

民家を持ち上げる体力の持ち主であるあなたは、とても丈夫な体の持ち主。食欲も旺盛で、たくさん食べることによって病気を未然に防いでいるようです。内臓全般と歯が丈夫なのが特長。夜も熟睡できてスタミナ十分です。子どもの頃は線が細かく虚弱体質でしたが、大人になるにつれて健康になったので、そのありがたみが充分に分かっているようです。運動では、ビリヤードやボーリングなどの球技や水泳に向いているようです。

寝る

本人は明るい性格だと思っていますが周りから見るとちょっと暗いようです。現在はパッとしなくても4年後ぐらいに開花する大器晩成運の持ち主。ゲームは情報戦線に秀でています。昨年の悩み事は今年の春には解決するので新しい希望に向けて頑張りましょう。
風水グッズが吉。



かくれる



やや消極的な性格。実力があっても十分発揮できません。無口で孤独を好みます。ゲームでは同じ事を何度も繰り返しても飽きない性格。得意技を身につけると周りの注目を集めます。今年は急がずゆっくりいこう。専門知識を身につければ幸運が訪れます。運動不足に注意。

木を持ちあげる

冷静沈着な性格の内に闘争心を秘めています。負けず嫌いで、敵に回すと恐いタイプです。人望が少ないのが弱点。ゲームは上手くやれるという自負があります。2000年は予定をしっかり決めていないと無駄に過ごしてしまいがち。エチケットを守り対人関係にも気を配ろう。



人の反感を買う

粘着質でしつこい性格です。同じタイプのものばかり好むので偏りがち。ゲームは一度はじめたら浮気をせず同じものを何度も遊びます。今年は見通しがはっきりしないながらもだんだん希望の光が見えてくるとき。何事も機が熟すのを待って進めよう。乗り物の事故に注意。



地面をアゲる



明朗活発な性格。積極的で好感がもてます。自分のやりかたにこだわる余り敬遠されることも。ゲームは難解なものに取り組む能力があります。2000年は堅実に地味でも先を急がずコツコツいこう。チームワークを生かすと吉。

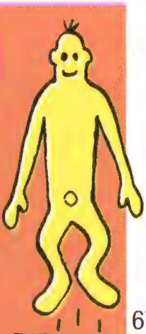
破壊する



内向的で思慮深く、手の内を証さない性格です。暗い性格ですが、人づきあいが良いのが救い。戦争ものなど爆弾や銃火器の出てくるゲームを好みます。2000年は、二兎を追わない方が良いでしょう。欲張ると失敗します。目上の人のアドバイスを素直に聞くことが大切です。

ジャンプする

Yes, Noがはっきりしています。興味の無いものに対しては冷たい性格。要領が悪い一面もあり。ゲームはストーリーを正確に追って段階的に処理していきますが、最後のつめが甘いようです。今年の運勢は、前半はパッとしなくても対人関係がうまくいけばあとは良好です。



回転する

着実に積み上げていく堅実タイプ。歩みは遅くても最後に勝利をつかみます。ゲームは決して上手くはありません。迷路やパズルをしていると気が滅入ってしまうので避けたほうが無難。今年は珍しく積極的になれる年。3人組で物事を進めるとツキがあります。足のケガに注意。



うごき占い

占い師
福田有宵先生



日本占術協会副会長。易、人相、手相、家相、姓名判断など、占いの幅は広く、深い。驚異的な的中率と卓越した人柄には定評がある。

あなたは、朝起きてまず、どんな動きをしますか？伸びをする人、股を掻く人、指をボキボキならす人、などいろいろなタイプの方がいらっしゃると思います。うごきには、その人の性格が表れます。同じくドシンのうごきにもプレイヤーの心の状態が鏡のように反映されるのです。ここでは、ゲームをスタートさせて、まず最初にドシンにどんなうごきをさせたかで、あなたの性格と今年の運勢を占っていこうと思います。

イラストレーション●池松江美

軽快に歩く

ちょっとお節介で頑張り屋さんです。ゲームで遊ぶときは、二つのものを同時にやりたがり、かえって散漫になってしまいがち。2000年の運勢は、前半は忙しくやる気十分。順調にいけばそのまま後半も乗り切れます。勝負事は始めは良くても最後はどんでん返しで敗れそう。



いきなり転ぶ

優しく和やかで人の好いタイプ。得意の話術で周りを楽しませます。気を使いすぎて損をすることも。ゲームは強いか弱いか極端です。対戦ゲームが得意。2000年は元気で活発になれる年。ただ出費もかさみます。秋に大きな事ばかり言うと、実現できずに終わってしまうかも。



すり足



考え深く、慎重な性格。動きがスローモーながら好きなことに関してはしつこいくらいに熱心。ゲームをするときは性格と反対にねばりが無いようです。今年の運勢は吉。着実に伸びていきます。目上の人からの評判も上々。異性にももてます。これを機に希望を叶える努力を。

人を抱きあげる



何事も初めてより二回目に本領を発揮します。攻めよりも守り。予習よりも復習。トップランナーではないけれど慎重できめ細かいのが長所。ゲームでは恋愛RPGものにのめり込みます。今年は実力を蓄える時期。上司から押さえつけられがちですが我慢しましょう。貯金が吉。

後ずさる

複雑なタイプで考えていることを表に出しません。単独で行動するより組織の一端を担うほうが向いています。ゲームは新しもの好き。中でもレースものが得意。今年の前半は停滞気味ですが後半は好転しそう。はっきりした目標を定めて直進すると吉。視力低下には気をつけて。



現在位置を確認

悩みはいつか解決するという前向きな考えの持ち主。まとめ役が適任です。人に頼まれた事は手抜きをしません。ゲームではひとつひとつ順を追って謎を解いていくタイプ。今年は好調の波に乗れるでしょう。儲け話も有り。



南国の風物詩



南国の楽しみかたはひとつではありません。
画面の中はもちろんのこと、
その楽しさはどこにでも存在し、
どこでも繰り広げられるものなのです。
そんな楽しみかたや情報を
いくつか紹介していきましょう。



南国の秘密

平積み型ドルメン
flat laid type dolmen

【モニュメントのコメント】僕は赤い巨岩を積み上げられて人間たちによって作られたモニュメント。この赤岩は切り崩して建築物の材料によく使われているみたい。材料が大量に余ったから作られたのかなぁ？　ところで、僕のカタチってなんだか下品じゃない？　どう？　どう？　どう？　もっと品のいいデザインにして欲しかったよ!!



【解　説】いちばん最初に建てたモニュメントが、平積み型ドルメンだというプレイヤーも多いかと思います。赤い種族だけで建てられるので、比較的簡単に建てられるでしょう。日本の秋田県に存在する、ストーンサークルの巨大版のようなものと考えてもいいかもしれません。

モニュメント・コンテンポラリー

門型ドルメン
gate type dolmen

【モニュメントのコメント】俺、ドルメン。ドルメンとは、巨岩を積み上げて作られた原始的な建築物のことだ。人間たちはオレをどんなつもりでこんなカタチにしたのかわからない。俺の考えを申し上げる。2本の柱の上に乗っている巨岩が、天を表現していると考えれば、人間は自然を模倣することで、人工的な自然環境を作り始めているんじゃないだろうか？　だとすると、俺は文化的に重要な存在なんだぜ。



【解　説】青い種族が作り出す岩の芸術品。青い種族は赤い種族の次に人口が多いので、すぐに建てられるはずですよ。このようなドルメンの遺跡は、世界各国で発見されています。フランスの田舎町にある古墳では、このような遺跡が多数、発掘されています。とても神秘的ですね。

穴あきドルメン
hole type dolmen



【モニュメントのコメント】私、ドルメンなんだけど～。特徴としては、ど真ん中に穴が空いていることなのよー！　女性信仰の現れ？　なんてね。それじゃ、直球ど真ん中か。でも、私の穴の真ん中をくぐると、子宝に恵まれるっていうのが島中の噂になってるみたい。島のあちらこちらから、私の穴をくぐりにくる人たちが大勢いるの。私自身にはそんな力はないのにね～。迷信よ！　め・い・し・ん。人間って面白いわ～。

【解　説】大きな巨岩をくり貫いたドルメン。隔離された島に住む黄色い種族が作っただけあって、とても珍妙なデザインです。モニュメントが女性の象徴のようなコメントをしていますが、日本でも多数発掘された射光式土偶にも、穴を女性の象徴としていた形跡があるんですよ。

すべてのモニュメントを紹介………人間たちが生み出した文明の賜物、それがモニュメント。しかし、ドシンの協力なくして建てることは難しいのです。果たしてあなたは、すべてのモニュメントを建てることができるでしょうか？

柱型ドルメン
pole type dolmen



【モニュメントのコメント】ワタシは球体の岩とそれを支える土台からなるドルメンなのです。時々、土台からぐらぐらと揺れて球体が落っこちそうになるけど、ワタシそれは大変マズいと思うので、いつも、一生懸命ふんばっているのです。人間たちが下敷きになってしまっては申し訳ありませんからね。

【解　説】とても近代美術的なドルメンではないでしょうか。このようなバランスが重要なモニュメントを建てる緑の種族は、とても繊細な頭脳をしているのでしょう。似たような建築物は太古にあったかもしれませんが、バランスが悪いとすぐに崩れるので、もう残っていないかもしれません。

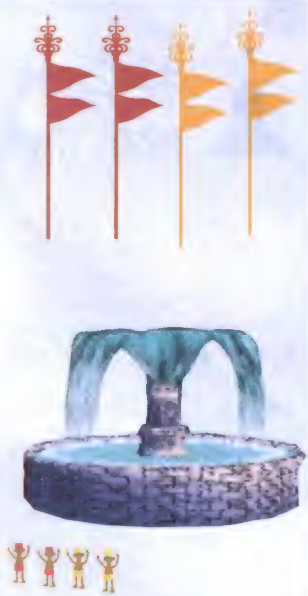
集会所
syukai jyo



【モニュメントのコメント】ワシはドルメンたちに比べると高度な建築物じゃろ。人間たちは知恵がついて豊かな精神を獲得したんだな。ワシの内部では、集落の重要な神事が開かれている。中に入ることが出来るのは4人の長老だけなんじゃ。神事が始まると他の者は近づくことさえ許されない。神事の内容は秘密……。でも、ちょっと教えちゃおうかな。四角いテーブルの各辺に彼らは座る。そして、小さな小さな石を混ぜ合わせるのじゃ。神事は比較的静かに執り行われておる。

【解　説】赤と青の種族が協力して建てた、ドルメンよりも複雑なモニュメントですね。そのふたつの種族は、比較的近い地区に住んでいるので、すぐにこのモニュメントも建てることができるでしょう。まるで国技館の土俵の上にある天井飾りのようです。バリ島やプーケット島などのオーシャンリゾート地にも似た建築物がありますよね。

噴水
funsui



【モニュメントのコメント】僕はね、いつも水を吹き出しているんだ。ぴゅー、ぴゅっー、とね。大地の起伏が激しいこの島では農業や飲料水に利用できる水資源は意外に少ないみたい。そのため、全島で盛んに井戸が掘られてるってわけ。僕も最初はそんな素朴な井戸の一つだったけど、腕に覚えのある職人肌の住民たちが豪華な装飾を施して、こんなビューティフルな姿になったんだぜ。

【解　説】とても近代的な噴水ですね。このモニュメントだけ、“動き”という概念が加わっています。水を噴出させるという力をどのようにして出しているかわかりませんが、コンプレッサーなどの圧力機を使っていたら時代背景とミスマッチで、とてもおもしろいですね。それとも涌き水の圧力なのでしょうか？

物見の塔
monomi no tou

【モニュメントのコメント】コツコツと煉瓦を積み上げて作られた私。全身に施されている様々な紋様には、この島の物語が刻まれています。私の頭頂部には村の人間が登ります。そして、周囲に異変がないか常に見張っています。秘密なんですけど、私の内部にはホールがあって、そこではある特殊な秘術が研究されているのです。それは…おっと、うっかり言ってしまいそうになりました。私、これ以上何も申しません。これから貝になります。…



【解　説】遠くを見ることができる塔ですね。赤と緑の種族を合流させるには海を越えなくてはなりませんので大変です。このような巨大な塔ではないのですが、太古から物見櫓（ものみやぐら）という、やはり遠くを監視する櫓は存在しました。現代の日本でも、田舎には消防のための櫓は存在しますよ。

墓碑
bohi

【モニュメントのコメント】あたしは骨壷のようなカタチをしているけど、実は墓碑なの。この島ではヒトは死ぬと花に生まれ変わると言われている。だから、壷の中から花弁を連想させる装飾が天へと向かって伸びているんじゃないかな。もの悲しいけど、素敵でしょ。



【解　説】墓碑は、霊の安らかな眠りを祈るモニュメント。物見の塔と同様、黄色の種族が遠くの島にいるので、海を越えた交流をしなくてはなりません。墓碑といわれているものには、とても悲しい物語がある場合がほとんどです。戦争で亡くなった方たちの霊を鎮めるものが多いですね。

モアイ
moai

【モニュメントのコメント】僕、人の顔みたいな模様がついてるでしょ。これって、人間が巨人の真似をして作ったんじゃないのかな？　僕はね、よく待ち合わせの目印に使われてるんだ。きっと僕の回りにいるとハッピーな気持ちになれるからじゃない？僕って愛嬌あるからさ。

【解　説】人の顔が描かれているモアイ。柱型ドルメンといい、このモアイといい、緑の種族がからんだモニュメントは、何か不思議で珍妙なものが多いですね。皆さんがよく知っているモアイ像は、イースター島の顔だけの石像だと思います。それと姿形が違うのは、トイレに洋式と和式があるように、文化の違いだと思っていいのかもしれません。



トーテムポール
totem pole

【モニュメントのコメント】ワシは石で作られた巨大なポールじゃ。てっぺんには傘のような骨組みが作られておる。きっとここに布を張って強い日差しから逃れようとしたんじゃろうな。でも、残念ながら布が調達出来ないようで、いつまでたっても骨組みのままじゃ。

【解　説】また緑の種族がやってくれましたね。とっても高いトーテムポールです。私たちが知っているトーテムポールはメキシコを中心とした文化圏のものがほとんどだと思います。今世紀に発掘された遺跡からすると、アステカ文明の頃、すでにトーテムポールは存在していたようです。



木象
WOOD MADE

【モニュメントのコメント】じゃじゃ〜ん。ボク、象の像なんだよ！　あははは…。きっと、設計者がダジャレ好きだったんだろうね。ダジャレ好きに悪い人はいない。そんな事言ったの誰じゃ？　なーんつって。僕の長〜いお鼻は子供たちの滑り台。みんなで仲良く遊んでくれると、僕とっても嬉しいよ。たまに逆さから登ってこようとする子もいるけど、成功した子はまだいないんだ。一番最初に成功した子にはご褒美に何かプレゼントしてあげたいな。

【解　説】まるでノアの箱舟のような木象ですね。3種族が集まって作っただけあって、かなり巨大です。このような巨大で動物の姿をした遺跡は、未だ見つかっていません。この象の鼻をすべり台として使うようですが、かなり高いので落ちて怪我をするのではないかと心配になりますが……。



凱旋門
triumphal arch

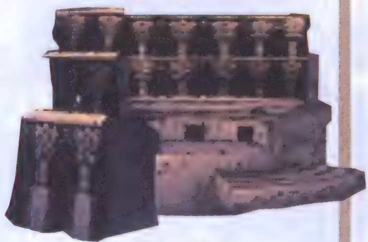
【モニュメントのコメント】我輩は立派な門である。青銅製なのである。そこらの建物とは格が違うのである。一緒にしないでくれたまえ。なんといっても青銅で出来ているのだからな。村人たちは、がんばってがんばって我が輩を作った。よくやった。しかし、我が輩の正体は門なんかじゃないのである。実は、足下の磁石をサクッと抜くと、アッと言う間に柱が崩れ落ち、重たい重たい上部の飾りが、猛烈なスピードで落ちる、といった仕掛けがあるのだ。実は、我輩、ワナなのである。

【解　説】凱旋門とはいっても、パリに実在するものとはまったく容姿が違いますね。凱旋門というよりは、神社や商店街の入り口などにある、鳥居に近いものではないかと推測されます。さらに、ワナであるというところから、ギロチンなどの前身としてとらえることもできますね。



コロシアム
colosseum

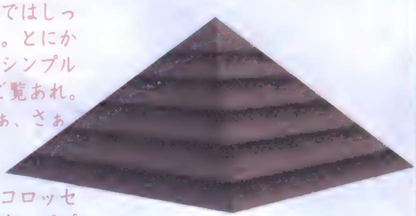
【モニュメントのコメント】オレ、かっこいいじゃん。でっかいじゃん。だからオレ、目立つじゃん。ジブンで言うのも照れくさいけどな。最初の頃は、スポーツ競技や格闘技の大会に使われていたんだけど、今では多目的なイベントに使われてるんだ。最近ある音楽家がコンサートを催したんだ。演奏者もお客も盛り上がったんだけど、実はオレが一番盛り上がってたんだよ！　つまり、オレ自身が盛り上がることがイベント成功の秘訣ってわけさ。これからも、がんばるよ！



【解　説】イタリアはローマにあるコロッセオと酷似していることから、同一のものと見てよいと思います。コロシアムは本来、命を賭けて戦う闘技場です。負けはすなわち、死を意味する試合も多数行なわれていたといいます。赤、黄、緑の種族の中に、戦闘を好む者がいるのかもしれませんね。

ピラミッド
pyramid

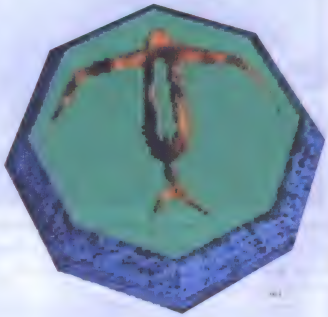
【モニュメントのコメント】一体、何億個の石を積み上げて私は作られたのでしょう。途中まではしっかり数えてたんだけど、忘れちゃいました。とにかく、途方もない数の巨石から成るこの私のシンプルかつ鋭角的な幾何学的フォルム。とくとご覧あれ。どこから見られても恥ずかしくないわ。さぁ、さぁもっとよく見て頂戴！



【解　説】世界的に有名なピラミッドは、コロッセオのあるイタリアと同じく、地中海に面したエジプトにあります。種族たちが作り上げたピラミッドはそれほど高くありませんが、何かを崇めて作られたことは間違いないでしょう。日本でも東北にあるクロマタ山がピラミッドだという説がありますよ。

地上絵
chijyoue

【モニュメントのコメント】私、一体、なんなんでしょ。ジブンでもよくわかりません。でも、巨人を意識して作られたことだけは確か。巨人を招くためなのか、あるいは避けるためなのか。とにかくわからない。でも、意味深であることだけは確かね。それだけが、わたしの誇りなんです。



【解　説】地上絵から連想するものといえば、ナスカのではないでしょうか？　あの地上絵はとてつもなく大きく、そして何の敷居もありません。しかし、全種族が集合して作った地上絵はなにやら豪華です。縁もちゃんとあり、絵の部分も銅らしき金属のようなもので作られています。これは種族の近代化なのでしょうか？

バベルの塔
the tower of Babel

【モニュメントのコメント】ワシはこの島の人々が作りだした最大の建築物である。ワシはこの島の人々の英知の結晶にして、最終的な到達点である。ワシはこの島の人々の持てる労働力の全成果であり、人々が獲得したパワーを代表する建築物である。しかし、ワシはこの島全体に災厄を招く存在であった。ああ、皮肉なもんじゃのう。



【解　説】とてつもなく大きなモニュメント。バベルの塔に関する文献に描かれているバベルの塔は、らせん状になっている階段をどんどん上がっていくようになっていますが、彼らの作り上げたものはそれとは少し違うようですね。バベルの塔を建てようとした人間たちは、神の領域に踏み込もうとして神の怒りに触れたといいます。

どこかわからない世界。そんな異世界がバルト島にはあるらしいのです。その異世界に一度でも踏み入った者は、二度と元の世界には戻れないといいます。しかし、私はその世界に行って、カメラで撮影をし、なんとか帰りつくことが出来たのです。あまりにも重要機密なことなので、大っぴらに公表はできませんが、少しだけみなさんに異世界を撮影した写真をお見せしようと思います。この事はどうかくれぐれも内密に…。



↑これは進入したばかりの時に撮影した写真です。ずっと歩き続けましたが、誰もいません……。いったいどういうところなのでしょうか？私は不安になりました。

■私は、南国の研究レポートを制作するためにこの国にやってきました。私は、その研究中にジャングルに迷い込み、ある遺跡を発見したのです。その遺跡は、とてもとても高くそびえる、塔のようでした。上部は崩れていましたが、それでもまだ高いと感じました。そしてここからが不思議な出来事の始まりなのです。私は、その塔の壁に手を触れました。すると突然、地震のような揺れが発生し、気がつくと、ここことは違う世界に飛ばされてしまったのです……。



←左が異世界の空、右が通常の空ですので、見比べてみてください。空の色がなんとなく違いますね。ピーンと張り詰めた、空気が澄みきっているような感じがします。





↑海の色は、エメラルドグリーンになっていました。海中の塩分濃度や、プランクトンなどによって色が変化するらしいので、その影響かもしれません。









↑めずらしい植物を発見しました。左が異世界の植物、右が通常の植物です。異世界の植物は、とてもフサフサ感がある植物ですね。異世界には、小さな植物はこの一種類しかないようです。そういう事から、ここは隔離された空間という可能性がありますね。



↑地上を歩いていて感じたのですが、陸地が、絵か文字のような形になっているようでした。このような細い陸地がずっと続いているのです。いったい何を暗示しているのでしょうか……？





↑どこまで行っても人工物が見当たりませんでした。本当に虚無の世界といってもいいかもしれません。さらに、驚くほど海底が平坦なのです。これは別の意味で人工物と言ってよいかもしれませんね。





↑この異世界の寂しさをいっそう引き立てている原因がわかりました。この世界には、ソドルの声がきこえてこないのです。とてつもなく、静かなのです。

■植物を固形燃料と携帯用鍋で煮、飢えをしのいでいました。気がつけばこの異世界にやってきてから、3日が経っていました。私は、周囲に植物が増えていることがわかりました。少しずつではあるのですが、植物がいつの間にか生えてきているのです。そしてこの日から私は、とてもめまぐるしい変化に驚くことになったのです……。



↑時は正午を過ぎた頃でしょうか。突然、ボックスが降ってきたのです。しかも、そのボックスは私が今まで見たボックスとはあきらかに形状が違いました。透明なガラスに"?"マークが刻まれているというデザインで、とても無機質な感じがしました。



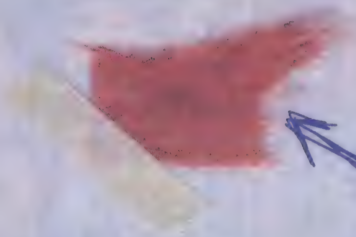
↑ボックスから人間が飛び出してきました。この異世界に来てから初めて、人類に出会うことが出来たのです。この世界で、はじめての人類でしょうか？　私は、アダムとイブという名前をつけて観察をすることにしました。



↑人間は建物を建てはじめました。その建物は、地中海の海沿いにあるような、とても美しい建物です。やはりこの世界は、今までの文化とは違った異文化であることを確信しました。



↑建物は一種類だけではないようです。住居らしき建物も2種類ほどあり、風車小屋もあるようです。





↑異世界でも普通の世界と同じく、赤い色の種族が多く、緑色の種族が少ないようです。新しい色の種族をこの世界に呼ぶには、ボックスから生まれさせるしかないようですね。



↑竜巻がやってきました。どうやら異世界でも災害が発生するようです。





↑大きな都市のように集落が発展しました。どんどん人口も増えています。心なしか、普通の世界よりも増えるスピードが早いと感じました。



■ そして……

私は探索中に誤って、世界の果てから落ちてしまいました。気がつくと、ジャングルの塔の前に倒れていたのです。どうやら元の世界に戻って来れたようですが、もしかしたらあの体験は夢だったのかもしれません……。私はそのとき、家に帰ってみそ汁を飲みたい気分にかられました。



一部写真が不鮮明な箇所がございますが、大変貴重なポラのため掲載に至りました。ご了承下さい（編集部）

巨人のドシン解放戦線 ド解戦激白

声明を独占入手



突撃前の隊員を盗写!!　彼らの闘志あふれるその気合に、押し負けてしまいそうだった……。

チッコ団結を呼びかける

本紙はパーティー会場でばらまかれ、その後当局に全て押収されたとされる幻のビラの独占入手に成功。声明は95年12月1日付けで、ド解戦は「世界ドシン博覧会」の粉砕を唱っており、ドシンを愛する「同胞」に対して戦線への参加を呼びかけている。声明の内容は以下の通り。

巨人のドシン解放戦線ニュース　No.1　1995年12月1日発行

・巨人権蹂躙の「ドシン博」を断固粉砕せよ！
・ドシンを解放するその日まで、チッコ団結して戦い抜こう！
・ドシンを愛する同胞よ、今こそ（眠りつつ）目覚めよ！
・我々は諸君の戦線への参加を心から歓迎する！

来年度、臨界副都心にて開催されんと準備が進んでいる「世界ドシン博覧会」がメインテーマと掲げている「じんるいとヘンポの調和」は全く欺瞞であった。なんと、この博覧会のシンボルオブジェとして囚われの姿で展示されるという恐るべき計画が明らかになったのだ。

『今年の夏に必ず何かを決行する』

そのため、熱帯の楽園、バルド島で平穏に暮らしていたはずのドシンが、今現在、冷たく暗い海の底で幽閉されていると の情報を得た。何たる暴挙！　何たる暴挙！　にわかには信じがたいこの事件の張本人が、こともあろうに「ドシン博覧会」を主催するシマユキオ財団代表、島ゆきおであるということをここに告発する。彼は自らの権威を示すただその為だけにドシンの自由を剥奪し、博覧会開場の中心にてドシンの無残な姿を我々の眼前に晒そうとしているのだ。この事は、とっても楽しいアゲ・サ・ゲーム南国風『巨人のドシン１』の創造主に対する反逆であり、許されざる行為だ。我々はドシンを救出し解放せんとする為、「巨人のドシン解放戦線」を組織し、島ゆきおの野望を阻止することを決意した。

しかし、この闘争は非常に困難な戦いになることが予想される。シマユキオ財団の圧倒的な軍備とほぼ完璧な警戒網をかい潜らなければいけないからだ。そ の軍事力に唯一対抗できるのは、我々が生まれながらにもっている最大の武器、「ハート」。すなわちチッコである。これを用いることでこの闘争は必ずや勝利するであろう。ドシンを愛する同胞よ共にタトゥー。そして、共に唱和されたし。フリーヘンポ！　フリーヘンポ！　フリーヘンポ！（原文ママ）



ラブ巨人を意味するヘルメットを発見し激写！　これは、ドシンちゃんを解放せんとする心の表れであろう。

先っちょだけ垣間見えた?!



これがチッコか?

ハードは「64DD」?　シルエットに隠された秘密が!

このビラの内容と本紙独自の調査結果から、2000年の夏にN64DD用ソフトとして『巨人のドシン解放戦線チビッコチッコ大集合』発売が予定されていることが判明した。本紙はわずかながら極秘チッコに関する資料を情報筋より入手することに成功。

そこにはおどろくべき事実が!!　上のイラスト（設計図?）とシルエットは、『巨人のドシン解放戦線チビッコチッコ大集合』に関する最大の秘密らしい。推測するにシルエットは子供のようだが、『チビッコチッコ』というだけに、まんざらはずれてもいなさそうだ。いったいどんな冒険が我々待っているのだろうか?

発売予定は夏?

前出の情報筋によると、このソフト名は『巨人のドシン解放戦線チビッコチッコ大集合』、ハードはニンテンドウ64ディスクドライブ用ソフト、発売日は今夏発売を予定しているようだ。『巨人のドシン1』に対するアペンドディスク（追加ソフトや、ふたつのソフトを組み合わせて遊ぶソフト）らしいが……。詳細は不明である。

バルスポ。
日本語版
120円

ドシンを解放をせよ

ナガシマ監督も協力か？

絶体絶命大ピンチの巨人を救う集団が深夜のパーティージャックを敢行!!

バルドスポーツ
バルドスポーツ新聞社　バルド島本社　NY支社　東京支社　大阪支社

『ドシン解放戦線』を名乗る

フリーヘンポの唱和を強要

12月1日深夜、都内某所で行なわれた「巨人のドシン1」発売記念パーティ会場に、黄色いヘルメットを被りマスクで顔を隠した集団が乱入、ステージを乗っ取った。祝賀ムードに包まれた会場は一転して悲鳴、怒号が飛び交い騒然となった。集団は「ドシン解放戦線」を名乗り、「巨人のドシン解放戦線ニュース」なるビラをばらまいた後、リーダー格と思われる男が拡声器を使って声明文を読み上げた。男は「幽閉されている」とされる「ドシン」の解放と、来年度臨海副都心で開催が予定されている「ドシン博覧会」の開催阻止を宣言し、「フリーヘンポ」の唱和をパーティー出席者に要求した。突然のパーティー・ジャックに関係者は動揺を隠しきれない様子。集団は数分間のジャックの後「フリーヘンポ!、フリーヘンポ!」というキーワードを残し、パーティ会場を去った。

ステージを乗っ取り、ドシン開放を実行するという宣言をする隊員。パーティー中の突然のハプニングだ。



バルド島出身力士
祖土留山優勝
スポーツ面

巨人のドシンさんK1参戦か？
プロレス面

注意：
ページの上のほうから覗いたりしないで下さい。
本屋のオヤジはあなたの行動を全て見ていますよ。

caution:

dont look at up side book-store
staff is looking your action.

警告：

禁上面覗紙切非、書籍員注視、貴方動行。

双葉社

巨人のドシン1

公式ガイドブック

南の島で、大きくなって

定価：本体1200円＋税

2000年2月20日　第1刷発行

編　著　ボストーク

発行者　諸角　裕

発行所　〒162-8540
東京都新宿区東五軒町3番28号

9784575162011

1920076012006

ISBN4-575-16201-9

C0076 ¥1200E

定価：本体1200円 ＋税

双葉社

巨人のドシン1
公式ガイドブック



巨人のドシン1　公式ガイドブック
～南の島で、大きくなって～

●画面が巨人で隠れちゃうほどでっかくなるかも！　必勝攻略情報満載！
●あなたの悩みを全部解決してくれちゃうのは『南国こども電話相談室』。
●小説『本当は恐い巨人のドシン』、その新事実が明らかに！
●プレイの仕方で運勢までわかっちゃう『重力物占い』でミレニアムも安心。

双葉社

ヘンポの宇宙が奏でる南国風オーケストラ――飯田和敏

『巨人のドシン1』攻略のすべてを南国風でお届け！

ISBN4-575-16201-9 C0076 ¥1200E

定価 1260円 本体1200円

編著 ボストーク

南の島で、大きくなって
巨人のドシン1公式ガイドブック
NINTENDO64DD完璧攻略シリーズ

双葉社
東京都新宿区東五軒町3-28
TEL 03-5261-4818
FAX 03-3269-3520
注文受 03-5261-1031

FUTABASHA

補充注文カード

書店（帖合）印

1260

注文数	冊
書名	出版社
NINTENDO64DD完璧攻略シリーズ 巨人のドシン1公式ガイドブック 南の島で、大きくなって	双葉社
	編著
	ボストーク
分類 0076	2000 2－1
定価 1260円	
本体1200円	

注文日　月　日

品切重版中
月　日の予定

重版未定

ISBN4-575-16201-9 C0076 ¥1200E

64DD™

巨人のドシン1

公式ガイドブック

南の島で、大きくなって

双葉社

64DD™

巨人のドシン1

公式ガイドブック

南の島で、大きくなって

双葉社